MARSKLANDEC

Konstruktörer

Christer Regebro,
Anders Blixt, Ann-Sophie Qvarnström,
Ewiz Ehrsson, Stefan Thulin

REDIGERING
Åke Eldberg, Anders Blixt, Olle Sahlin

Assistans
Mattias Hyll

GRAFISK PRODUKTION
Stefan Thulin

GRAFISK RÅDGIVNING
Nils Gulliksson

ORIGINAL
Stefan Thulin, Anne Charlotte Ytter

KARTOR
Ann-Sophie Qvarnström

ILLUSTRATIONER
Jens Prenke, Martin Munthe, Nils Gulliksson, Ewiz Ehrsson

OMSLAG
Jim Holloway

Tryck
Tryckproduktion, Västerås 1988

Innehåll





Marsklandet

Marsklandet är en kampanjmodul som består av flera mindre, delvis självständiga äventyr. De kan kopplas ihop så att det man gör i ett äventyr påverkar läget och händelserna i flera andra.

Här finns möjligheter att ägna sig åt kampanjspel över en längre tid. Det är klokt att inte genast försöka lösa den slutliga uppgiften. I stället kan det vara en fördel att samla vissa skatter och kunskaper, åka hem och träna eller studera, för att återvända senare. Har man tur kanske man inte behöver komma tillbaka därför att man har blivit så rik att man kan ägna sig åt trevligare sysselsättningar på mer behagliga platser. Å andra sidan kan det lika gärna hända att man aldrig kommer levande från Marsklandet.

Spelledaren (SL) bör observera att vissa varelser uppträder underligt eller till och med hotfullt utan att för den skull vara fientliga. Orsaken till beteendet kanske kommer fram i ett annat äventyr. Är äventyrarna för ivriga att slå ihjäl allt som rör sig kommer de att få ångra sig när det visar sig att den varelse de dödade kunde ha hjälpt dem eller gett dem information.

Observera att äventyret på Kristallön, som innehåller huvuduppdragets lösning, är mycket svårt. Oerfarna äventyrare bör inte nå denna ö förrän de har blivit varma i rustningarna och skaffat sig erfarenhet på andra öar. Det finns en god möjlighet att även rutinerade och skickliga rollpersoner misslyckas med att penetrera Kristallöns labyrinter och sålunda återvänder tomhänta till sin uppdragsgivare. Detta må vara ett bittert och orättvist öde, men betänk att världen sällan är rättvis. Det finns ingen garanti för framgång, utan ibland är ett ärelöst misslyckande kanske det bästa resultat man uppnår, särskilt då om man betänker att alternativet kunde vara döden.

Äventyrargruppen bör innehålla folk med olika yrken. Det är viktigt att känna till alvernas språk, magi och droger. Yrken som bör finnas representerade är krigare, jägare, sjöfarare, magiker och lärd. En alv kan också vara bra att ha med.

Här följer information som SL bör känna till. Valda delar av informationen kan avslöjas för spelarna när de har fått uppdraget — dvs om de gör några ansträngningar för att få reda på mer om Marsklandet innan de beger sig dit. Om de frågar folk i området kan SL hämta material till sina svar ur nedanstående. Men om spelarna är dumdristiga och inte bryr sig om att fråga, får de stå sitt kast.

Detta är en modul där SL måste vara redo att agera på egen hand. Träsket är inte kartlagt i detalj, utan endast en del avsnitt är noggrant skildrade. När det gäller de mer översiktligt beskrivna delarna är detaljerna helt upp till SLs gottfinnande.

Bakgrundsinformation

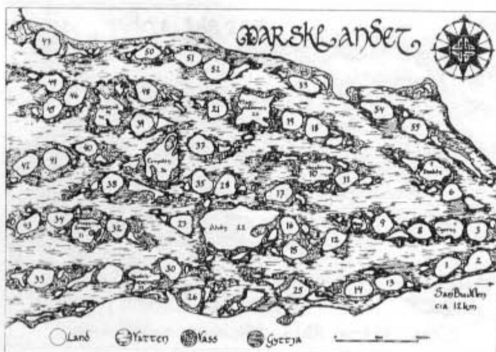
Äventyren utspelas i ett område som kallas Marsklandet, ett träskområde i floden Orquins delta. Denna flod ligger i de nordligaste delarna av Kardien, ca 450 km rakt norr om Faltrax (denna stad figurerar i äventyret *Rösten från forntiden*). Floden rinner ner från bergen, över en plan slätt och ut i havet. Terrängen i deltat varierar mellan öppet vatten, väldiga vassruggar, oframkomliga gyttjefält och cirka 80 öar. Det har invaderats många gånger av alver, svartalfer, urinvånare och moderna människor. Ibland har adelsmän kontrollerat området och försökt exploatera dess resurser. Dessemellan har landet varit ett tillhåll för pirater som parasiterat på sjöfarten. Det svårnavigerade området är nämligen ett gott skydd mot ogina kungars arméer. Piraterna kan fortfarande finnas i kvar.

Numera har Kardiens kungar liten kontroll över trakten. Landet befinner sig i en svaghetsperiod sedan några generationer tillbaka och dess härskare och adelsmän kan inte driva bort de svartfolk som kommer ner från bergen för att plundra slätten. Sålunda står regionen endast nominellt under kardisk kontroll. I realiteten måste dess invånare till stor del klara sig själva.

Idag är Marsklandet ett okänt område dit få av flodlandets och kustens invånare vågar bege sig. Många skräckhistorier cirkulerar — en del av dem avsiktligt utspridda för att hålla nyfikna borta från skattgömmor, andra med ett inslag av sanning. Det händer fortfarande att båtar

försvinner, särskilt om de avviker från huvudfåran. Nattetid har sjöfarare sett hiskliga odjur, och det finns till och med de som kan gå ed på att de sett drakar flyga över området.

Det är allmänt känt att farliga djur förekommer i området: vargar, krokodiler och björnar.



Klimat

Marsklandet ligger i södra delen av den tempererade zonen. På somrarna stiger temperaturen upp till kanske +30°C, medan den på vintern når +5°C. Det har aldrig i känd tid varit så kallt att träsket har frusit igen.

De huvudsakliga vindarna är västliga och kommer från havet. Men inne i själva träsket dämpas vindarnas kraft av öarna och där är de sällan besvärande blåsigt. Även sjögången dämpas rejält, och av det skälet är det därför aldrig problem att hantera kanoter.

Närheten till havet gör att det ofta är molnigt och att det regnar en hel del. Regnet kommer huvudsakligen som korta skurar, men ibland, under kraftiga lågtryck, kan det regna dagar i sträck och vid sällsynta tillfällen blir det kraftiga skyfall.

Spelarna kan utföra sitt uppdrag i Marsklandet när som helst på året; det finns ingenting i modulen som binder den till en viss tidpunkt, vare sig under året eller i historien. Fördelen med att låta äventyren utspela sig under sommaren är att vattnet då håller en dräglig temperatur för en människa. Ett dopp i fyragradigt vintervatten är en bokstavligt talat förlamande upplevelse. En människa blir nästan omedelbart paralyserad av kylan och kan inte göra mycket för att rädda sig själv. På sommaren däremot, håller vattnet en temperatur på 18–25°C och det kan den mänskliga kroppen klara utan större problem.

Språk

I Kardien är *jori*, det så kallade allmänspråket, modersmål. Jori represnteras normalt av svenska. Ibland stöter du samman med latinska ord och beteckningar. Dessa representerar en extremt ålderdomlig och högtidlig form av språket.

I själva Marsklandet är jori det språk som för det mesta används för kommunikation mellan de olika befolkningsgrupperna. Flera av dessa har dock andra språk som modersmål, t.ex. svartiska, älviska, ödlespråket och ker-bosh, den mänskliga urbefolkningens språk. Kommunikationsproblem kan därför lätt uppstå.

De människor som bebor handelsstationen, magiakademien och Viandars tempel har jori som modersmål.

Skrift

I stort sett de enda personer i träsket som kan läsa och skriva är de som hör till Viandars tempel, magiakademin och de vuxna alverna. De flesta andra är fullständiga analfabeter.

Analfabeterna saknar förmåga att begripa grafiska symboler i allmänhet. Det medför att de inte förstår sig på kartor även om dessa saknar text. En karta är för dem en pappersbit med krumelurer; att dessa krumelurer kan tolkas och betyda saker, t.ex. "ö" eller "vass", ligger utanför dessa personers begreppshorisont.

Detta innebär att analfabeterna kommer att ge verbala beskrivningar av resrutter, farleder och liknande. SL talar till spelarna och sedan blir det upp till spelarna att göra anteckningar och skisser efter bästa förmåga.

Pengar

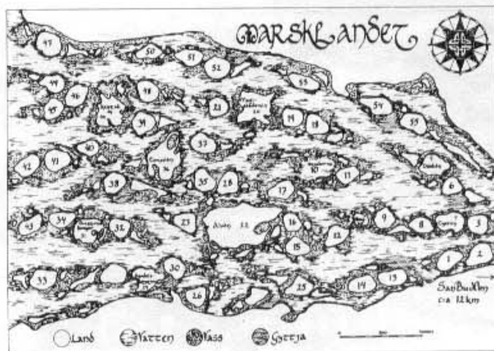
Mynt används inte så ofta; invånarna håller sig mest till byteshandel. I denna region cirkulerar ett mynt som kallas gulden, ett stort guldmynt som är värt två normala guldmynt.

Nyttiga färdigheter och besvärjelser

Träsket är en miljö som inte liknar den där spelarnas rollpersoner normalt rör sig och därför ger vi här en lista på vilka färdigheter som är särskilt nyttiga här.

Vildmark: Fiska, Kanot, Orientering, Simma, Träsköverlevnad,

Lärdom: Älvspråket, Svartiska, Kulturkännedom (särskilt allmän), Zoologi,



Strid: Karate (lämplig vid strid i vatten).

När det gäller magi är följande besvärjelser särskilt användbara i träskmiljön.

Animism: RENA, VÄDERFÖRUTSÄGELSE, VINDKONTROLL, HELA, DIMMA, VÄDERKONTROLL, REGNSTART, REGNSTOPP, KONTROLLERA REPTIL.

Elementarmagi: FRAMMANA/SKICKA BORT UNDIN, VATTENVÄG, KÖLDVÄG (om man hamnar i kallt vatten).

Mentalism: ORIENTERING, LYFT (för att få upp folk eller saker ur vattnet), VATTENSYN, VATTENANDNING, FLYGA.

Att färdas i trakten

För att kunna färdas i träsket måste man använda flatbottnade roddbåtar eller kanoter. Inga andra sjöfarkoster är särskilt lämpliga. Vindarna är svaga och opålitliga och det är därför inte förnuftigt att segla.

Om en person blir av med sin sjöfarkost kan han bygga en flotte av de träd som växer i området. Slå ett färdighetsslag för Träsköverlevnad eller Havsöverlevnad för att se om flotten duger. Med hjälp av hantverket Snickeri B2 eller bättre kan rollpersonen bygga en flotte utan att behöva slå ett färdighetsslag. En flotte kan bli så stor som rollpersonerna önskar. Det tar 1T4 timmar att bygga den.

Båtköp utanför träsket

Enda stället där man normalt kan köpa en träskbåt är i San-Bu-Nim, som ligger ca 12 km uppför floden. Äventyrarna kommer till San-Bu-Nim landvägen (se avsnittet om grunduppdraget).

En träskbåt är 9 m lång, 3 m bred och har ett djupgående på endast 30 cm, vilket krävs för att ta sig fram i träsket. Båten väger ca 120 BEP och bär utan vidare 300 BEP. Båten har två åror och två långa stänger för att kunna stakas fram på grunt vatten. Utmed sidorna akter om årklykorna löper två gångbord där man kan stå när man stakar sig fram. Båtens bredd gör det omöjligt för en ensam person att hantera båda årorna. I fören och aktern finns låsbara förvaringsutrymmen 1 x 1 x 0,5 m (STY 23). Ett tält som ger skydd mot regn och rusk kan resas i fören. Tältet är 3 x 2 m (6-8 man). Båten kostar 1200 sm och rollpersonerna använder färdigheten Sjökunnighet för att hantera den.

Kanoter kan köpas i San-Bu-Nim för normala priser. De är välgjorda produkter från erfarna hantverkare. Alla kanoter är av typen kanadensare; kajaker förekommer inte i trakten.

Båtköp i träsket

Skulle gruppens farkost gå förlorad kan nya båtar eller kanoter köpas eller stjälas från lokalbefolkningen. Alla båtar är konstruerade på samma sätt som ovanstående, men kvalité och skick varierar. SL avgör vilka detaljer som eventuellt är annorlunda. Storlek och bärförmåga kan variera med ±20%. Lokalbefolkningens kanoter är av standardtyp.

Straffet för båt- eller kanotstöld är att slängas i vattnet på ett djupt ställe med fötterna bundna vid en stor sten.

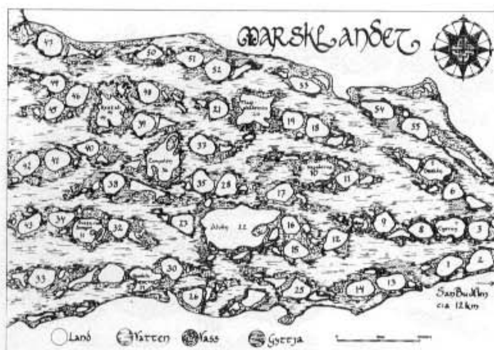
Strid

Många av träskets invånare är barbariska, och därför kommer spelargruppen säkert att råka i strid med både svartalfer, reptilmän och en del andra under sin vistelse här. Det normala är att strid utkämpas på fasta marken, men här rör man sig till största delen över vatten och därför behandlas här en del av de ovanliga situationer som kan uppstå.

I båt

Träskbåtarna är stora och stabila och därför kan man utan problem avfyra alla slags projektil- och kastvapen från dem. De är dock inte lika stabila som fasta marken och därför kan det bli lite problematiskt i närstrid om man använder vissa typer av vapen; en person som använder stor sköld, tvåhands huggvapen (t.ex. tvåhandssvärd) eller kättingvapen får –2 på CL.

I strid kan en träskbåt hålla en hastighet av S6, medan den kan spurta i upp till S12 under FYSx1 minuter (ta det sämsta FYS-värdet bland roddarna).



I kanot

Kanoter är ranka och instabila farkoster i vilka man inte bör slåss. Därför bör SL tillämpa följande avdrag på CL.

Armborst: –1
Pilbåge: –2
Kastvapen och slunga: –4
Stickvapen (t.ex. spjut): –2
Enhands hugg- och krossvapen (t.ex. bredsvärd): –4
Tvåhands hugg- och krossvapen (t.ex. tvåhandsyxa): –6
Kättingvapen: –8
Liten och medelstor sköld: –2
Stor sköld: –6

Reptilmän som angriper en kanot försöker gärna kapsejsa den så att dess passagerare hamnar i vattnet, där reptilmännen definitivt har ett övertag i strid. I en sådan situation, låt angriparens/arnas STY försöka övervinna kanotens BEP på motståndstabellen. Om försöket lyckas har kanoten kapsejsat.

I strid kan en kanot hålla en hastighet av S10, medan den kan spurta i upp till S16 under FYSx1 minuter (ta det sämsta FYS-värdet hos besättningen).

På flotte

En flotte är tämligen stabil och därför kan man utan problem avfyra alla slags projektil- och kastvapen från den. Den är dock inte lika stabil i närstrid; en person som använder stor sköld, tvåhands huggvapen (t.ex. tvåhandssvärd) eller kättingvapen får –3 på CL och alla andra vapen har en reduktion på –1 på CL.

Flotten drivs genom paddling eller stakning och dess normala hastighet är S2. Under korta spurter kan den nå en hastighet av S4 (FYSx1 minuter; ta det sämsta FYS-värdet hos besättningen).

I vatten

Strid i vatten behandlas på sidan E40. Spelargruppen instrueras av Fodder (se nedan) om det viktiga i att bära korkbälte (0,5 BEP, 20 sm). Ett sådant räcker för att hålla en varelse med STO 20 flytande. Vidare får de veta det olämpliga i att bära ringbrynja och liknande ombord. En person med sådan rustning sjunker som en sten, även om han har korkbälte och har inte den minsta chans att ens försöka simma.

Navigering och Orientering

När man ska navigera inom Marsklandet används färdigheten Orientering, inte Navigering, ty den är avpassad för havsresor utan landkontakt. Spelarna har en ofullständig och delvis inkorrekt karta. Du måste hålla reda på var de är på den korrekta kartan. Slag för Orientering görs t.ex. när de ska undvika att fara vilse i de icke kartlagda delarna av träsket eller när de ska inse hur geografin på en plats hänger samman när kartan är felaktig.

Standardöarna

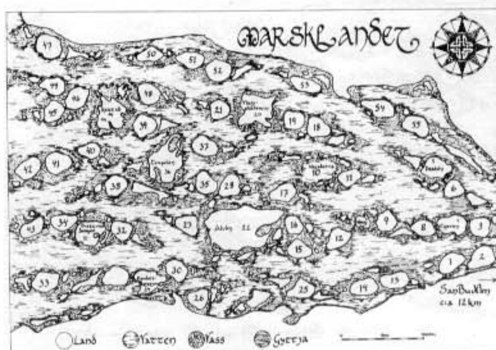
Standardöarna är små, i regel obebodda öar. Det finns sex olika kartskisser som används till dessa öar. När rollpersonerna tänker gå i land på någon av dem väljer SL en av de sex eller slår 1T6 för att avgöra vilken som ska användas. Var och en av dem har flera stränder för att SL ska kunna ge ett intryck av att det är olika öar. I ötabellen anges chansen till slumpmöten med varelser på dagen respektive natten. I övrigt är det upp till SL att hitta på eventuella föremål som finns på ön eller händelser som inträffar där.

SL kan använda standardöarna till att bygga ut spelet för en fortsättning. Standardöarna kan också utnyttjas som viloplatser. Har rollpersonerna varit på en ö och tyckt att den verkade säker kan de välja att ha den som "bas" dit de återvänder för att sova.

För att göra standardöarna mer intressanta och individuella kan SL slå ett valfritt antal gånger på Variationstabellen. Därför finns en lista på olika terrängdetaljer. Sedan kan han slå 1T8 för att avgöra på vilken del av ön ett visst terrängfenomen ligger (1 = N, 2 = NV, 3 = V, 4 = SV, 5 = S, 6 = SO, 7 = O, 8 = NO). Alternativt kan

SL välja ut terrängfenomen och placera dem som han vill.

Det är också möjligt att skapa egna öar som ersättning för standardöarna; spelarna lär nog känna igen sig om de har kommit till samma ö tio gånger.



07-11	Kanin
12-14	Hjort
15-16	Vildsvin
17	Hjort
18	Vattenbuffel
19	Flodhäst
20	Träskbjörn

Variationstabell

1T20	Terrängfenomen
1	Stor sten
2	Stenröse
3	Liten grotta eller håla
4	Liten bäck
5	Källa
6	Rester av hus/hydda
7	Litet sankt område
8	Torr fin glänta
9	Ovanligt stort träd
10	Omkullblåst träd
11	Eldsvett område
12	Ihåligt träd
13	Stort taggit busksnår
14	Rester av landningsplats
15	Liten sandstrand
16	Gyttjegrop
17	Buskar med ätliga bär
18	Brunnsrest (djupt hål med vatten)
19	Plätt med röd ockrajord
20	Gryt eller djurnäste

Varelser

Vid landstigning på standardöar slår SL för vilka varelser som eventuellt dyker upp. De chanser som anges i ötabellen gäller endast fientliga varelser som antagligen går till angrepp (undantag: intelligenta varelser angriper inte alltid). När det gäller specialöarna finns chanserna i beskrivningarna av respektive ö lägre fram i häftet.

Förutom fientliga djur finns det också vilt som äventyrarna kan jaga om de är hungriga. Jakt sker med projektil- eller kastvapen. Slå 1T20 för att se vilket djur man hittar på ön.

Villebrådstabell

1T20	Villebråd
01-06	Sjöfågel i stigande STO: 1= and, 6 = svan

Invånare

Träsket bebos huvudsakligen av människor, men det förekommer även en del andra raser. Generellt sett är invånarna isolerade från omvärlden och ankomsten av främlingar från den stora världen väcker därför en hel del uppseende, särskilt om det rör sig om exotiska varelser som aldrig någonsin skådats här förut.

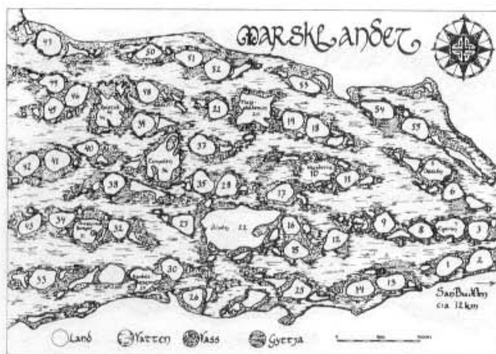
Pirater

I Marsklandet härjar en grupp på tio pirater. De färdas i en snabb roddbåt (chef, rorgängare, två bågskyttar och sex roddare, hastighet S12). När rollpersonerna är ca 100 m från ett vasstråk ror piraterna plötsligt upp långsides och anropar från ca 15 m håll. Piratchefen uppger sig vara tullmästare i Norra Marsk och kräver att få förtulla båten.

Vägran betyder strid. Vinner piraterna stjäl de både båten och alla tillhörigheter utom kläder som rollpersonerna har på sig (rustningar räknas inte som kläder i detta avseende). Överlevande äventyrare sätts i land på närmaste ö.

Om rollpersonerna går med på förtullning kommer chefen och en roddare över och inspekterar båten. De vill ha 100 sm per person i båten samt 10% av alla skatter de lyckas hitta. För detta erbjuds rollpersonerna ett kvitto som ger dem rätt att färdas i Marsklandet i tre månader utan vidare förtullning. Det är möjligt att pruta, men svårt.

Piratchefen kan dock mutas om det sker när hans besättning inte märker det. Mutas han sjunker hans förmåga att Finna dolda ting med 10% per 100 sm, och han finner i första hand sådant som visas honom. Vin, öl och mat är bra saker att visa, liksom läkemedel, skinn och mindre smycken samt pilar. Hittar han (eller blir visad) alltför stora rikedomar blir han girig och vill ha allt.



Vid ett upprepat möte beror piraternas uppträdande på föregående mötes utgång. Var förra mötet lagom inbringande för piraterna kräver de bara att få se kvittot på att "tullen" är betald. Om piraterna anar att det finns stora rikedomar hos rollpersonerna tar dock girigheten överhanden. Slutade föregående möte i osämja eller strid börjas nästa på samma sätt, och det blir svårare att blidka chefen.

Piraterna kommer från en by som ligger utanför flodmynningen och vars invånare även idkar piratdåd till havs. Piraterna har tämligen god kännedom om träsket men har undvikit alla bebodda platser. En fånge kan alltså berätta om byggnader och boplatser men vet inte särskilt mycket om vilka som bor där.

Människor

Kardier

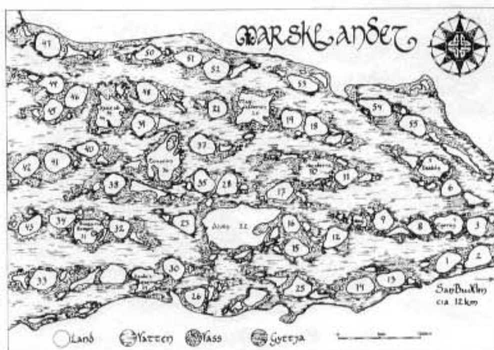
För närvarande finns det endast en fast, byliknande människobosättning i Marsklandet, nämligen handelsstationen. Magiakademin och Viandars tempel är visserligen fasta, men är också isolerade från omvärlden.

Dess invånare är en stam kardier som försörjer sig på fiske, jordbruk och handel. Man byter saker med urbefolkningen och beger sig uppströms till byar där för att handla. Gruppen bor isolerat och är misstänksam mot främlingar; deras erfarenhet av de som kommer utifrån är främst kungliga fogdar och liknande individer.

Dessa människor hatar och bekrigar både svartalfer och reptilmän. Reptilmännen är ju rovdjur som gärna äter människor, och även

svartalferna beter sig barbariskt och rövaraktigt åt mot människor.

Alver och andra älvfolk behandlas med en respektblandad fruktan. De är ju mäktiga, odödliga och långt visare än människor. Andra icke-människor behandlas ungefär som människor, även om de väcker förundran och kanske även skratt.



Urbefolkningen undviker kontakt med omvärlden. Vissa stammar tolererar alverna, men de flesta är rädda för dem och deras magi. Urbefolkningens bittraste fiender är svartalferna och reptilmännen. Mot dem ges ingen pardon.

Vid ett slumpmöte beror stammens agerande på tidigare erfarenheter av främlingar. De rör sig i grupper om 1T10 stycken. Är antalet urinvånare 1-2 är de mycket försiktiga och försvinner tyst om de kan. Vid hot blir de lätt fientliga. Är antalet 3-4 st uppträder de mer självsäkert och vänligt. De vill gärna idka byteshandel (se tillvägagångssätt nedan). De håller sig helst på 20-30 meters håll och backar om man kommer för nära.

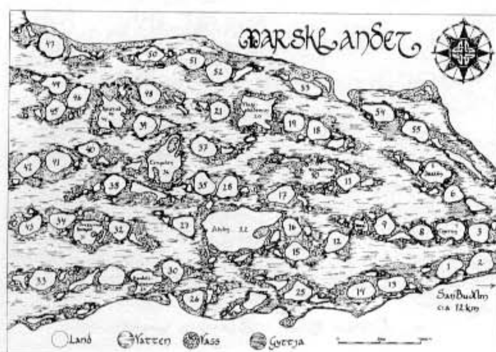
Urbefolkningen

I Marsklandet bor stammar av nomadiserande urinvånare, primitiva jägare och fiskare. De känner inte till metallframställning, utan har stenåldersteknologi. De byter gärna till sig metallföremål mot hudar, skinn, torkat kött och fisk samt olika droger som de framställer ur växter. Deras värdefullaste bytesvaror är orm- och krokodilskinn samt motgift mot orm- och spindelgift. De håller sig för sig själva och visar sig endast när de vill handla.

Flera kungar har försökt kuva stammarna för att kunna beskatta dem, men det har alltid visat sig besvärligare än man trott och har aldrig lönat sig. Kungariken uppstår och går under, men urbefolkningen finns kvar och lever sitt liv som de gjort i årtusenden.

Urbefolkningen är människor men av en annan ras än den vanliga befolkningen. Deras hud har en ovanlig, närmast sandfärgad kulör och deras hår är ljust och krulligt. Några andra liknande stammar finns inte. Inte ens alverna vet varifrån och när urbefolkningen kom hit. De fanns redan på öarna när alverna anlände. Urbefolkningen kallar sig själva ker-bosh, och talar sitt eget språk. Några behärskar jori (FV B1-B2).





Är främlingarna inte alltför många och/eller hotfulla kan fler urinvånare komma fram, och en improviserad marknad uppstår.

Har man tidigare haft ett vänligt möte med stammen blir nästa möte med samma stam i regel också vänligt. Är antalet urinvånare 5-6 stycken är det troligt att man har kommit för nära deras boplats, och då uppträder de fientligt redan från början. Det första rollpersonerna märker är några varningspilar från träden. Lämnar äventyrarna ön genast händer inget mer. Stannar de kvar eller fortsätter blir det i regel strid, där urbefolkningen har fördel av att vara dolda bland träden. Slå för Finna Dolda Ting för att se om en rollperson kan upptäcka någon av urbefolkningen.

För att visa fredliga avsikter kan äventyrarna lägga handelsvaror på marken innan de ger sig av. Är urbefolkningen inte intresserade lämnas högen orörd, och en till två äventyrare tillåts hämta varorna. Om fler än två kommer visar sig en urinvånare som med teckenspråk försöker visa att bara två får komma fram. Om äventyrarna ignorerar detta blir de beskjutna. Om SL avgör att urbefolkningen är intresserad av handel påbörjas handelsförfarande.

Handel med urbefolkningen sker enligt en ritual som utformats under sekler. Säljaren lägger ut sina varor på marken och avlägsnar sig minst 30 m. Det finns knappast någon risk att varorna blir stulna. Stammen avdelar särskilda vakter för att skydda erbjudna varor, och det är en hederssak för stammen att inget förkommer. Erfarna handelsmän brukar gå tillbaka till sin båt och vänta i lugn och ro medan stammen undersöker varorna.

Köparna studerar nu varorna, och plockar ut de saker som de finner intressanta. Dessa läggs åt sidan, och bredvid dem lägger köparen upp sina bytesvaror. Därefter avlägsnar han sig minst 30 m. Ingen annan kontakt får ske. Säljaren har nu möjlighet att studera köparens varor. Han plockar ut det han vill ha och lägger det för sig tillsammans med de varor köparen tyckte var intressanta, eller så många av dem han anser att köparens varor är värda. Det köparen inte fann intressant tar säljaren med sig när han på nytt avlägsnar sig. Det finns således aldrig mer än tre högar av varor på bytesplatsen (om det är flera urinvånare agerar de ändå alltid kollektivt i förhållande till säljaren).

Nu har båda sidor haft tillfälle att bjuda. Budgivning och prutning i form av borttagning ur högarna kan fort sätta så länge det finns något kvar, men så fort den ena sidan har avlägsnat sig en gång utan att ändra något i varuhögarna anses en överenskommelse vara nådd, och den andra sidan tar det den bytt till sig och lämnar platsen.

Denna handelsmetod kan beskrivas för rollpersonerna av alverna (se Alvön), invånarna på handelsstationen (se detta avsnitt) eller i samband med att de godtar sekundäruppdraget (se detta).

Urbefolkningen betraktar hela den nordvästra delen av träsket som tabu. Där bor onda andar och hemska varelser och man beger sig aldrig dit. Detta innebär att man inte vet någonting om vare sig Kristallön eller Viandars tempel. Magiakademin känner man till men undviker, eftersom man fruktar Dermatt.

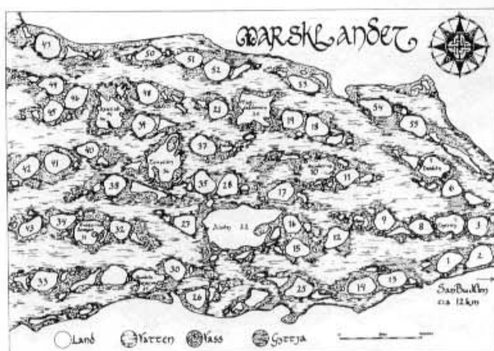
Magikerexpeditionen

Vid varje kontakt med en stam som inte är fientlig slår SL 1T20 för varje timme rollpersonerna har kontakt med urbefolkningen eller befinner sig på samma ö. Vid ett resultat på 4 eller lägre inträffar följande:

En grupp präster och noviser (inte urinvånare) anländer och anropar äventyrarna. De bär på en bärstol. I den sitter en en äldre prästinna av hög rang. Hon är svårt men inte livshotande skadad. Gruppen verkar vara något bättre vänner med urbefolkningen än normalt. En av prästerna kommer fram och frågar om rollpersonerna vill dela en måltid med överprästinnan och eventuellt utbyta erfarenheter och kunskaper om landet. Om äventyrarna accepterar röjs en glänta och en måltid dukas fram. Vad som sedan händer beskrivs i Sekundäruppdraget.

Avböjs erbjudandet ser prästerna besvikna ut men avlägsnar sig.

Detta möte med magikerexpeditionen bara sker en enda gång under hela spelkampanjen.



Svartalfer

Även en svartalfstam på kanske åttio individer har brett ut sig i Marsklandet, och ställer till sedvanlig förtret. Svartalferna för krig mot alla andra och har anpassat sig väl till förhållandena i träskområdet. Främst bor de på de bergiga öarna där det finns enstaka grottor. Finns det inga grottor bygger svartalferna grottliknande bostäder av stenar och i klippskrevor. Med jämna mellanrum skickar de ut expeditioner mot de andra invånarna i området för att stjäla mat och ta slavar (vilket ofta är samma sak för dem). De färdas med kanoter i träsket.

Bland svartalferna finns också en del storalfer, en kraftigare, starkare och lömskare variant. Svartalferna talar en lokal dialekt av svartiska. Kan man detta språk har man –1 på FV att förstå dialekten. Flera av svartalferna talar även jori (FV B1-B3).

Slumpmöten med svartalfer börjar olika beroende på tidpunkten på dygnet. Svartalferna tycker inte om solsken (–2 på alla CL), men är utomordentligt hemmastadda i mörker. Därför är de inte så aktiva på dagen utan överlåter åt storalferna att bevaka deras bostadsöar när det är ljust. Storalferna tål solljus bättre. Besökare som verkar tuffa avvisas direkt med pil- och slungskott.

Nattetid, eller om besökarna verkar vara ett lätt byte, tillåts de att stiga iland och slå läger. Sedan anfalls de i mörkret. Hur många som anfaller beror på situationen Om landstigningen skedde på dagen och besökarna blev upptäckta redan när de kom, har ryktet hunnit sprida sig bland svartalferna, och 3T10 stycken går till gemensamt anfall. Om det däremot är en vaktpatrull som råkar hitta besökarna under natten, går patrullen till anfall utan att meddela andra, eftersom de vill ha hela bytet själva.

Svartalferna försöker skära halsen av alla medan de sover. Om detta inte lyckas och det blir strid, anländer förstärkningar med 1T20 stycken efter en kvart.

Storalfer

Storalferna är en grupp osedvanligt stora och kaxiga svartalfer, som dessutom inte påverkas av dagsljus. De bildar en egen grupp inom svartalfstammen och uppträder ofta med enhetlig utrustning. De fruktas i hög grad av övriga svartalfer.

Svartalfsskott från land

Skjut det antal pilar och slungstenar som du anser vara lämpligt, mot båten när den är ca 30 m från land. Chansen för träff är 35% på grund av båtens rörelser och solreflexer i vattnet. Under dagtid bör en tredjedel vara storalfer. Strid kan fortsätta på stranden. Förstärkningar anländer enligt ovan.

Reptilmän

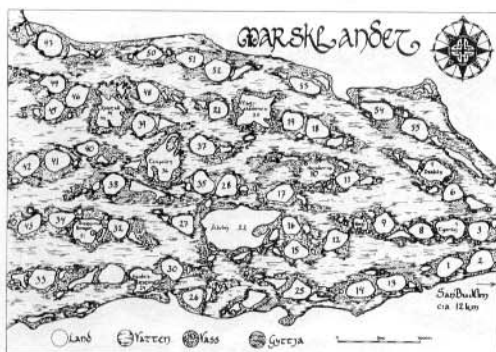
Reptilmännen har säkert bott här lika länge som den mänskliga urbefolkningen, och under denna tid har de två grupperna mer eller mindre permanent befunnit sig i krig med varandra.

Reptilmännen lever i 5-8 nomadiska jaktlag med 2T10 medlemmar vardera och livnär sig på jakt och fiske. De är utmärkta simmare och har god träning i att slåss i vatten, men de kan inte andas detta element. Reptilmän kan bära vapen om de ska slåss på land, vanligen då spjut med stenspets och sköld, men i vatten slåss de nästan uteslutande med sina klor och huggtänder. I tabellen över intelligenta varelser finns dels typiska reptilmän och dels ledare, de storvuxna och viljestarka individer som med den starkares rätt är jaktlagens ledare.

Reptilmännen ser ingen skillnad på urbefolkningen och andra människoliknande varelser och kommer att behandla alla sådana som potentiella fiender. Om en grupp reptilmän stöter samman med en grupp andra intelligenta varelser kommer deras reaktion att bero på storleksförhållandena. Om reptilmansgruppen är mindre kommer de att försöka övervaka den andra gruppen, samtidigt som de sänder iväg budbärare för att få förstärkningar från sitt jaktlag. Om de är fler kommer de att försöka angripa, helst ur bakhåll.

Reptilmännen talar sitt eget språk och ingen av dem har någon kännedom i jori. Till skillnad från de flesta andra reptiler är reptilmännen varmblodiga; de anpassar inte sin kroppstemperatur efter omgivningen. Detta gör att de kan vara aktiva även under den kalla årstiden, när

de flesta andra reptiler tvingas gå i ide på ett eller annat sätt.



Ointelligenta varelser

Eftersom det här rör sig om normala djur innebär ett slumpmöte inte automatiskt att djuret anfaller. SL måste bedöma situationen och se hur hotat djuret/en kan känna sig. Alla djur som lever i träsket kan simma.

Babian

Babianer inleder anfallet med att kasta sten och frukt från skogsbryn och/eller trädkronor. Deras träffsäkerhet är usel. Om angreppet besvaras med våld och en apa dödas, flyr de övriga. Om en apa skadas och inte kan fly går övriga till anfall i närstrid för att hjälpa sin kamrat. Samma gäller om en apa fångas. Om man ignorerar aporna tröttnar de efter 10 SR och ger sig av.

Babianer är flocklevande apor som livnär sig som allätare. De har en mycket utpräglad gruppkänsla och prioriterar i alla lägen gruppens existens framför individens. Detta innebär att om någon varelse hotar en babianflock kommer varelsen att angripas av aggressiva unga hanar som slåss till döds medan flockens honor och ungar flyr. Babianflockar har ett väl genomtänkt system av vaktposter som gör att det är näst intill omöjligt att smyga sig sig på en flock oupptäckt.

Drinn

Drinnen är ett träskdjur som är väl anpassat til sin livsmiljö. Den tar sig lätt fram på sank mark, då dess klövar kan spärras ut. Drinnen är 75-100 cm hög över manken och är vanligtvis svart med silverskimrande eller röda fjäll.

Drinnen ses ofta stående i busksnår där den tuggar på grenar. Av denna anledning tror de flesta att drinnen är en växtätare, men detta är helt fel. Orsaken till detta beteende är att drinnen vill rensa sina tänder från köttslamsor.

Drinnen har fjällpansar över delar av kroppen. Huvudet, benen och kroppens undersida är dock oskyddade av detta. Öronen är stora och pälsklädda. Längst ut på svansen finns en trekantig spets med sylvassa kanter. Den används som vapen vid jakt.

Drinnens främsta byten är fisk, harar och liknande smådjur, men den fäller också gärna hjortar.

Drinnen ser snäll och fredlig ut med den är ett ettrigt djur. Den anfaller ofta om den blir störd, och den drar sig inte för att angripa humanoider om den tror att den kan vinna. Drinner lever i par, vars medlemmar märker ut sitt gemensamma revir och vaktar det noga mot inkräktare.

En del har försökt att tämja drinner och ha dem som vaktdjur, men detta slår sällan väl ut. Sedan drinnen har gjort sig hemmastadd anser den att dess boning är dess revir och jagar sedan bort den presumtive husbonden och dennes medhjälpare.

Flodhäst

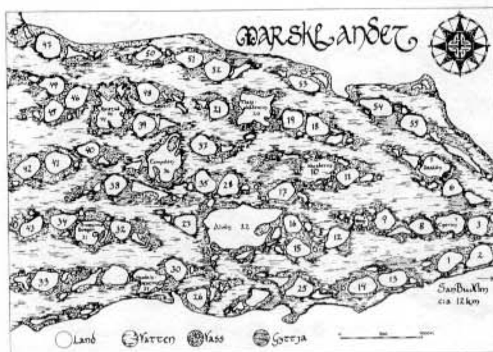
Ett slumpmöte med en flodhäst betyder att djuret har störts av t ex en åra eller av båten. Irriterad över detta försöker den välta båten. Slå för flodhästens STY mot båtens BEP/3 på Motståndstabellen. Hamnar en rollperson i vattnet försöker flodhästen bita honom. Om flodhästen blir skadad följer den efter äventyrarna ända upp på land och försöker knuffa omkull närmaste rollperson med huvudet och trampa på honom. Om äventyrarna lyckas ta sig iland utan att flodhästen blivit skadad, eller avlägsnar sig minst 100 m från dess tillhåll, simmar den sin väg nöjd med sitt värv.

Hjort

Träskets hjortar är skygga varelser. De ser närmast ut att vara släktingar till kronhjortarna, men har mindre hornuppsättningar. De jagas av träskets alla rovdjur och av dess mänskliga invånare.

Krokodil

Krokodiler anfaller helst i vattnet. De biter tag i offret och drar ner det under vattnet så att det till sist drunknar. Om en krokodil retas till att anfalla på land försöker den slå omkull sitt offer med svansen, varefter den tar ett stadigt bett om den liggande personen och släpar ner den i närmaste vatten.



Nidingen

Bland träskets invånare går berättelser om Nidingen, en jättelik fiskliknande varelse som jagar om natten och som slukar hela båtar som en munsbit. Berättelserna talar om en 10-15 meter lång, smidig, fjällig best. Det kan vara en jättelik fisk, en sjöorm eller en mosasaurus; berättelserna ger delvis motstridig information och även den person som lyckas med ett färdighetsslag i Zoologi är osäker på vad det rör sig om.

Finns Nidingen eller inte? Ingen vet säkert; det kanske bara är en skröna i stil med Storsjöodjuret, eller Nessie i Loch Ness. Varje SL får själv avgöra om det finns någon verklighetsbakgrund till historien. Vi har bifogat speldata för en Niding i tabellen över ointelligenta varelser.

Tänk på att det är en fruktansvärd best, och att den kan vara alltför farlig för spelargruppen i en strid, men att den kanske passar bättre om du bara vill skrämma dem ordentligt. Tänk dig ett jätteplask i natten, brölandet från en vattenbuffel som har fastnat i Nidingens gap, allt hört och kanske även skymtat av rollpersonerna. Låt dem bara se lite grann; det blir mer skrämmande då.

Orm

I träsket finns en mängd olika arter, vilka kan sammanföras i tre kategorier: giftormar, strypormar och spottormar. Den förstnämnda gruppen kan likställs med huggormar eller kobror, den andra liknar boaormar och den tredje har sin närmast motsvarighet i spottkobran.

Giftormar angriper överraskande. För att giftet ska verka måste dess bett tränga igenom huden, dvs själva bettet måste göra minst en poäng skada.

Slå för giftets styrka mot offrets FYS på Motståndstabellen. Ett lyckat resultat betyder att den bitne tar full skada av giftet, en poäng per SR, tills dess all skada är gjord eller motgift sätts in. Ett misslyckat resultat betyder att endast en mindre mängd gift trängt in, och skadeverkan halveras.

Spottormar angriper genom att spotta gift mot ögonen på sina fiender.

Strypormar anfaller i vatten eller från grenar och slingrar sig överraskande runt offret.

Slemvarelse

Slemvarelser fångar sitt byte med hjälp av ett listigt kamouflage. Varelsen ligger platt på marken och ser då ut som en härligt grön mossfläck, ca 4 m i diameter. Så fort ett byte lägger sig på "mossan" eller börjar beta, rullar varelsen ihop sig och innesluter offret, som omedelbart börjar smältas. På natten kan varelsen också glida upp över sovande personer och innesluta dem. En vaktpost måste klara ett slag för Finna Dolda Ting med ett avdrag på 4 för att upptäcka en slemvarelse som kommer glidande på natten.

Den som har blivit innesluten protesterar givetvis våldsamt, men kan inte ta sig loss med ren muskelkraft. Enda sättet att komma loss är att skära upp slemvarelsen, inifrån eller utifrån, med ett eggvapen. Den som är innesluten måste klara ett normalt SMI-slag för att dra en dolk eller ett svårt SMI-slag för att dra ett svärd. När ett vapen börjar användas tar det 1T8 SR att skära upp varelsen så att den inneslutne kan komma loss. Om någon utanför försöker skära upp varelsen kan han visserligen inte missa den långsamma slemvarelsen, men riskerar att skada den inneslutne. Han måste klara sitt normala anfallsslag med det aktuella vapnet i varje SR. Ett misslyckande innebär att han har råkat skära den inneslutne och gjort 1 poäng skada på denne.

Slemvarelsens magsafter orsakar även permanenta skador på vapen och rustningar. Abs och BV minskar med 1 för varje minut som magsafterna har varit kontakt med materialet.

Spindlar

Spindlar finns det gott om i Marsklandet. De är ett slags ludna fågelspindlar, med en kropp på ca 10 cm diameter (förutom de tjocka håriga benen). De angriper endast om man råkar trampa på dem eller något liknande. På vissa öar är de dock så talrika att det är svårt att undvika dem.

Det finns också grottor där spindlarna har för vana att hoppa ned från taket och bita förbipasserande i nacken.

När en spindel har träffat med sitt bett, slå 1T10. Om resultatet blir högre än rustningens eller det naturliga skyddets abs, har spindelns

lyckats injicera sitt gift och det får effekt. Ett annat tärningsresultat innebär att ingenting händer.

Träskbjörn

Träskbjörnen är en jättelik slagbjörn som lever på fisk och andra byten i träsken. T o m en och annan krokodil kan slinka ned om det kniper. I regel angriper björnen inte människor, men om den överraskas i buskig terräng kan den bli skrämd och gå till angrepp. En hona med ungar anfaller allt som kommer inom 50 meters håll. I spelet betyder det att om rollpersonerna råkar möta en björnunge, kommer en vuxen björn att finnas i närheten, och går till anfall om rollpersonerna inte håller sig minst 50 m från ungen eller omedelbart avlägsnar sig till detta avstånd.

Träskvarg

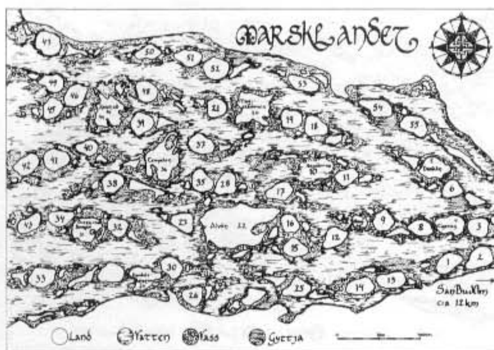
Träskvargar anfaller flockvis och helst nattetid. Vargarna smyger sig på sitt byte och försöker bita ihjäl det i sömnen. Detta är sagovargar och de är inte särskilt rädda för människoliknande varelser. Däremot har de stor respekt för reptilmän, eftersom sådana faktiskt kan strida mot vargar på lika villkor.

Vampyrfladdermus

Marsklandets vampyrfladdermöss är tack och lov sällsynta djur. Denna art av vampyrfladdermus ser ut som en vanlig fladdermus, men är stor som en örn. Den anfaller sovande varmblodiga varelser på natten genom att smyga sig på dem och bita. Innan den biter slickar den på offrets hud. Saliven är ett kraftigt gift som bedövar all känsel, så att offret inte känner bettet. När fladdermusen har bitit hål suger den blod så länge den orkar och är ostörd, samtidigt som den sprutar in mer gift. Giftet hindrar också blodet att koagulera. Offret blöder även sedan vampyrfladdermusen givit sig av, och tar 1T4 poäng/SR i skada tills blodflödet stoppas.

Vattenbuffel

Vattenbuffeln är i regel ett fridsamt djur, men kan bli skrämd om man överraskar den, vilket kan ske när man smyger fram i tät busk- eller slyvegetation. Buffeln anfaller med hornen, stångar omkull sin fiende och försöker trampa ihjäl honom.



Grunduppdraget

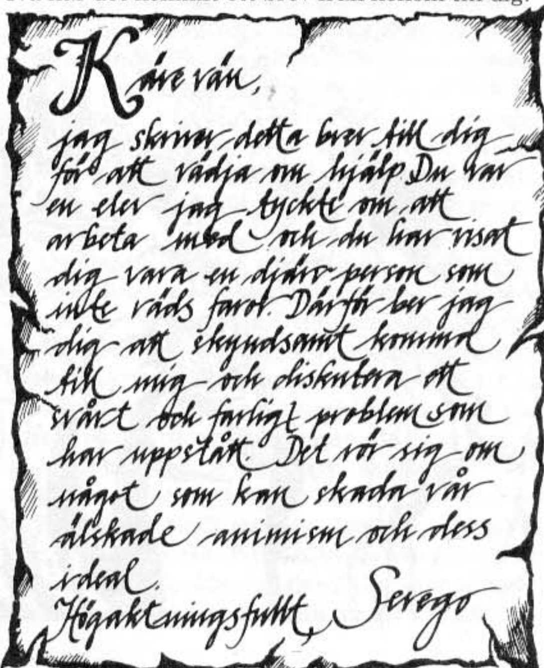
Spelarnas huvudsakliga skäl att bege sig till ett så ogästvänligt ställe som Marsklandet är att finna ett kraftfullt magiskt föremål. Detta är bara en tänkbar orsak till att äventyra där; en företagsam spelledare kan säkert komma på fler.

Här följer två sätt som spelarnas rollpersoner kan få uppdraget på, men du som är SL behöver inte känna dig bunden av dem. Hitta gärna på egna om det behövs.

Startalternativ I, animisten

Bakgrund

Till en rollperson som har studerat animismmagi: Du studerade vid en akademi i (platsnamn ifylles av spelledaren). Din lärare i animism hette Serego och var en gammal vis man som du vördade och respekterade mycket. Han lärde dig att respektera naturen och dess vägar. Nu har det kommit ett brev från honom till dig.



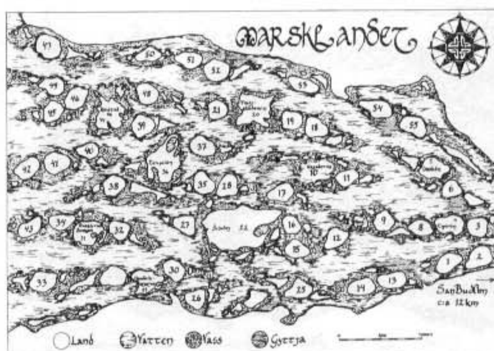
Käre vän,

jag skriver detta brev till dig för att vädja om hjälp. Du var en elev jag tyckte om att arbeta med och du har visat dig vara en djärv person som inte räds faror. Därför ber jag dig att skyndsamt komma till mig och diskutera ett svårt och farligt problem som har uppstått. Det rör sig om något som kan skada vår älskade animism och dess ideal.

Högaktningsfullt, Serego

Start-alternativ 2, Alverna

Sändebud



Följande inledning gäller en rollperson som är alv eller tillhör ett annat älvfolk. Den utspelar sig i stort sett var som helst. En alv söker upp honom och vill tala med honom. Rollpersonen inser omedelbart att det är en person som står i Moder Jords tjänst. (Moder Jord är alvernas gudinna, se Monsterboken 2). Den främmande alven presenterar sig som Hanaita och framför sitt budskap:

"Frände. Det har nått mig ett bud från magiakademin i (platsnamn ifylles av spelledaren). Där finns en gammal animistmagiker vid namn Serego som vid mångfaldiga tillfällen har visat sig vara en god och lojal vän till både vårt släkte och till vår vördade gudinna. Han vädjar desperat om hjälp i ett syfte som är gott i gudinnans ögon. Jag har hört att du är en äventyrlig och djärv ung man/kvinna som ej räds faror. Därför ber jag dig i gudinnans namn att bege dig till Serego och se om du kan hälpa honom."

Den främmande alven säger sig inte känna till fler detaljer i ärendet och lämnar gruppen efter att ha diskuterat färdigt ämnet.

Serego

Resan till akademin

När rollpersonerna reser till akademin kan det fungera som ett äventyr i sig, men det får du i så fall sköta själv. När de kommer fram får de i vilket fall som helst möta Serego, en gammal och svag man som verkar vara i 70-årsåldern. (I själva verket är han betydligt äldre.)

Seregos berättelse

"Jag är mycket gammal, så gammal att jag själv har tappat räkningen på åren. Men när jag var en ung lärling, för länge, länge sedan, fick jag veta av min läromästare att det finns en kristallkula vars kraft är så stor om man kan behärska den — att ingen annan kristall kan

mäta sig med den, inte ens Dytars Hjärta.

Sedan dess har jag ägnat en stor del av mitt liv åt att ta reda på var den finns, och lära mig det som behövs för att tämja dess krafter. Om den används på rätt sätt kan den göra mycket gott. Men om den hamnar i orätta händer kan den orsaka en fasansfull katastrof. Och det finns risk för det. Där den nu befinner sig är den inte säker. Skulle mörkrets makter lägga beslag på den, ja, då skulle jag inte vilja leva här på jorden. Därför vill jag att ni ska hjälpa mig att hitta kristallkulan.

Mitt mål är sedan att undersöka den och därefter förstöra den. Ett sådant föremål är för farligt. Visserligen kunde den åstadkomma mycket gott i mina händer — men den skulle ofelbart locka till sig många makthungriga och ondsinta varelser som längtar efter att äga den. Så länge kristallkulan finns är den en fara för allt och alla.

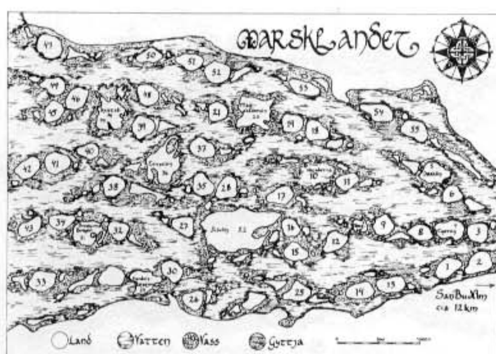
Mina möjligheter att gottgöra er med pengar är dessvärre små. Ni kan få 1000 sm nu och ytterligare 2000 när ni återvänder med kristallen. Min förhoppning är att ni ska ställa upp för den goda sakens skull och inte för pengarna. Vidare kan jag se till att ni får tre månaders träning i färdigheter som är lämpliga för den miljö ni ska röra er i.

Jag vill inte lura er i fråga om riskerna. För att klara det här uppdraget måste man vara både fysiskt och psykiskt stark, klok och uppfinningsrik. Jag har studerat er och tror att ni har en möjlighet att klara av det — själv är jag alltför gammal och svag. Jag skulle aldrig överleva. Vad det gäller platsen där kristallkulan finns kan jag inte avslöja det förrän ni har åtagit er uppdraget."

Rollpersonerna ber säkert att få diskutera saken enskilt en stund, och magikern kommer att gå med på det. De får en halvtimme på sig, sedan ska de komma tillbaka och ge besked.

Om rollpersonerna är giriga och vill ha mer pengar säger Serego följande:

"Vad gäller pengar så är ni dårar om ni tror att jordiska rikedomar är något att ha. Men ni är väl för unga för att ha kommit till insikt om det. Ni är villiga att offra era liv för pengar, men inte för en god sak. Tyvärr kan jag inte erbjuda er mer än jag redan har sagt. Det är hela min ordens förmögenhet, och något mer har jag inte mandat att ge. Men det är min fasta övertygelse att ni har stora möjligheter att finna skatter under det här uppdraget. Det finns andra rikedomar än kristallkulan på den plats dit ni måste färdas, mithril och annat.



När spelargruppen har godtagit uppdraget berättar Serego följande:

"Marsklandet är ett träskområde i floden Orquins delta. Kristallkulan finns på en ö någonstans därute. Dessvärre vet ingen exakt vilken ö. En av öarna var för länge sedan säte för en mycket säregen grupp som ägnade sig åt att framställa och smida silver och andra ädla metaller. Gruppen slog sig ned där på grund av den rika tillgången på ved till smedjorna, och att de uppskattade avskildheten. Från början bestod gruppen av alver som brutit sig loss från sin stam för att helt ägna sig åt sitt hantverk.

Kolonin besvärades av en drake, men fick hjälp av några människor och dvärgar att köra bort den. I samband med denna händelse insåg alverna att det skulle vara fördelaktigt att samarbeta med dvärgarna, som var duktiga på malmbrytning, och människorna, som kunde sköta tjänar- och bevakningssysslor. På det sättet kunde alverna själva ägna sig helt åt smidet.

Snart hade ön fått en egen och särpräglad kultur. Man instiftade en orden som gjorde att andra kunde söka sig dit och börja som noviser. Endast människor, alver och dvärgar fick bli medlemmar, och alla som sökte inträde tvingades genomgå svåra prov som syftade till att avslöja onda och illasinnade personer. I praktiken kunde dock endast alver vinna inträde i ordens innersta krets.

Ordenssällskapet utvecklades snabbt och uppnådde stor skicklighet. Deras silversmide var klart överlägset all tidigare smideskonst. Ryktet om den mystiska och hemliga ordens rikedomar och skicklighet med magiska ting spreds vida omkring — förstorat av fantasier eftersom de flesta utomstående inte visste särskilt mycket. Äventyrare, skattsökare och skumma individer började söka sig till ön. Med tiden fick man allt större svårigheter att hålla inkräktarna borta. Till sist byggde man en borg på ön för att skydda sig. En vänligt sinnad kung förlade en garnison dit, dels för att skydda bor-

gen och dels för att få större kontroll över regionen, ett led i kampen mot bergens svartfolk.

Men inte ens detta kunde i längden hålla tillbaka de mörka makter som åtrådde ordens rikedomar och magiska krafter. Orden vägrade konsekvent att dela med sig av sina kunskaper till utomstående eller sälja sina tjänster till sådana som ville använda dem för att skaffa sig makt. Detta väckte ett starkt hat hos många makthungriga och giriga personer. Ett krig utbröt, där ordens fiender inte drog sig för någonting. Sedan de besegrat och störtat den välvillige kungen spred de ut den dödliga sjukdomen träskpest bland öns befolkning. Allt levande på ön dukade under inom några veckor.

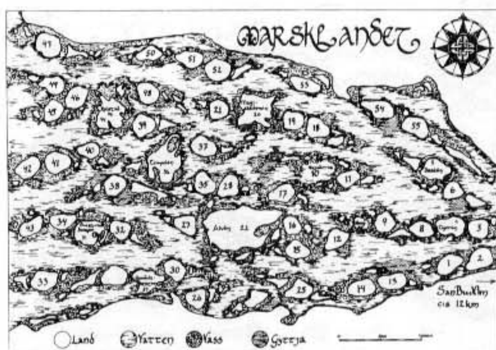
Orden hade dock lyckats med en sak: att skydda sina hemligheter. Alla deras dolda kunskaper följde dem i graven. Mörkrets makter invaderade ön för att roffa åt sig allt de kunde komma över, men de lyckades inte åstadkomma något mer än att riva borgen. Gruvan hade blivit förstörd innan de kom till ön. Snart drabbades de själva av den dödliga farsot de själva spridit, och det fåtal som överlevde lämnade ön hals över huvud, besvikna över att inte ha fått tag på de sökta krafterna men nöjda med att de lyckats utplåna orden.

Nya rykten kom nu i omlopp som talade om den förbannade ön där alla som steg iland var dömda att gå under. Skräcken för smittan gjorde att ingen vågade sig dit på många årtionden.

Emellertid var orden inte fullständigt utplånad. En av dess medlemmar hade lämnat ön alldeles innan den sista dödliga attacken. Hans uppdrag var att skaffa hjälp från vänligt sinnade personer, men han överfölls av ondskefulla män som slog ihjäl honom — trodde de. Svårt skadad lämnades han som föda åt kråkorna.

Där hittades han av en godhjärtad magiker som försökte rädda hans liv. Men det var för sent. Efter ett par dagar dog ordens siste medlem. Men inte förrän han hunnit avslöja en del av ordens hemligheter för magikern, som i sin tur förde kunskaperna vidare till en av sina lärlingar. Denne lärling är jag. Genom långvarigt studium och forskning har jag bland annat lyckats utröna det som ju nu har beskrivit.

Under mitt forskande har jag också upptäckt att orden ägde en kristallkula vars makt är



större än någon annan sådan. Men kristallen är svår att använda och livsfarlig för de okunniga. Visserligen har jag ägnat en stor del av mitt liv åt att lära sig de färdigheter som behövs för att kontrollera kristallkulan, men nu är jag gammal och tanken på att onda makter kan lägga beslag på den efter min död gör mig förskräckt."

Enligt Serego finns det förmodligen inget kvar av den dödliga sjukdomen efter så lång tid. Han berättar också att giriga och ondsinta varelser inte kan ta sig in till de innersta rummen i ruinen efter ordens borg, i alla fall inte på de vanliga vägarna eftersom dessa skyddas av magi. Men de kan ta sig in genom att gräva en ny passage. Det finns stora chanser att hitta andra rikedomar än kristallkulan i ordens innersta rum, eftersom de onda makterna aldrig lyckats plundra dem. Gruppen kan behålla allt utom kristallkulan.

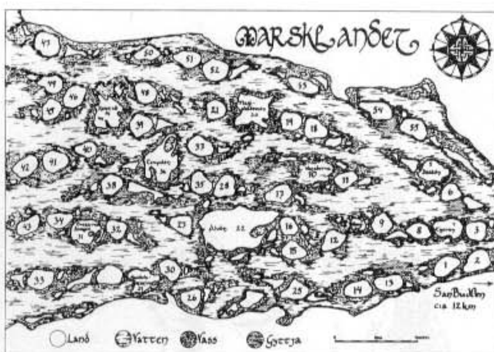
Han understryker vikten av att äventyrarna, om de skulle få tag på kristallkulan, aktar sig mycket noga för den. Man bör inte röra vid den med någon kroppsdel. Om de har den i sin ägo mer än en eller två månader finns det risk att de fångas av kristallkulans makt och blir dess slavar. Om detta sker kommer de att bli helt passiva och viljelösa, oförmögna att företa sig någonting, till dess att någon som behärskar kristallen hittar dem och kan frigöra dem — eller utnyttja dem...

Magikern berättar också att under sökandet efter personer som vill hjälpa honom att hitta kristallkulan har han blivit bestulen på en del av sina anteckningar om den här historien. Men förmodligen har ingen haft nytta av dem eftersom man måste vara magiker för att kunna läsa dem.

Han ger dem en karta över floddeltat. Den är mycket gammal och delvis ofullständig, men är den bästa Serego har kunnat få fram. (SL: Kartan är delvis felaktig och innehåller en mängd symboler och tecken som inte har någon betydelse för äventyret, utan endast hade en mening för den person som ritade kartan för mycket länge sedan. När spelarna ska färdas i träsket ska du använda den svartvita områdeskartan som finns i karthäftet och tala om för spelarna vad de ser. Serego är medveten om att

kartan är bristfällig, men han vet inte vilka fel den innehåller.)

Slutligen får de ett vaxljus av magikern. Detta ljus har den egenskapen att om man tänder det börjar all metall inom 15 meter som är laddad med någon form av magi, att lysa med ett starkt sken. Ljusvaxet är laddat med speciell variant av besvärjelsen VARSEBLI. Sådana ljus är mycket sällsynta.



Kristallkulan

Lämnar gruppen inte ifrån sig kristallkulan inom fyra veckor efter det att de funnit den finns det risk att de blir dess slavar. Varje dag från och med den 28:e dagen måste varje medlem i gruppen lyckas med ett svårt PSY-slag för att undgå att hamna under kristallens inflytande. De som misslyckas förlorar sin viljekraft och kan endast göra det andra säger åt dem. De förblir i detta tillstånd tills någon befriar dem genom att t.ex. lägga kulan i dess skrin.

Hela tiden medan gruppen har kristallkulan i sin ägo gäller att den som rör vid den med bara händerna genast måste lyckas med ett svårt PSY-slag för att inte bli kristallens slav.

Skulle hela gruppen hamna under kristallkulans förtrollning stannar de där de är och företar sig absolut ingenting tills de svälter ihjäl eller hittas av någon utomstående. Då är det upp till SL att lösa situationen. Till exempel kan fiskaren Fodder hitta dem (denne har blivit orolig och har givit sig ut för att leta efter dem). Men kanske någon mindre vänligt sinnad person (de är vanliga i träsket) hittar dem först. Observera att också denne i så fall riskerar att förtrollas på samma sätt.

Kristallkulan stora krafter ligger utanför äventyrets ram; det är därför de inte beskrivs mer i detalj. (Det är som med Härskarringen i Tolkiens *Sagan om Ringen*. Alla vet att Ringen är mäktig och farlig, men ingen bland de fria folken, utom möjligtvis Gandalf eller Saruman, vet exakt vad man kan göra med den.) Genom att hantera spörsmålet på detta sätt får kristallkulan en mer mystisk och hotfull prägel för spelarna; en människa är alltid mer rädd för okända faror än för faror hon begriper.

Grund-information till spelarna

I San-Bu-Nim

När spelargruppen har tagit emot uppdraget ska de resa till fiskaren Fodder i byn San-Bu-Nim, en ort uppströms från Orquins delta. Även denna resa kan spelas som ett äventyr om du vill, men då får du sköta detta på egen hand.

Utbildning och utrustning

Äventyrarna får själva bestämma vad de vill ägna de tre månadernas utbildning åt. Fodder har följande färdigheter som han kan lära ut: Kanot 19, Fiske 19, Simma B5, Träsköverlevnad 18, Orientering 18.

Den utrustning fiskaren kan ge gruppen består främst av mat, mest torkad fisk. Vidare får de rep, fisknät och andra attiraljer som en fiskare kan tänkas ha och dessutom tre stora kanoter. Fodder vill ha tillbaka kanoterna efter äventyret. Låt spelarna ange vad de vill ha. Det sammanlagda värdet av sakerna bör, bortsett från kanoterna, inte överstiga 100 sm.



Sekundär-uppdraget

Detta är ett extra uppdrag som gruppen kan få mitt under det att de håller på att lösa grunduppdraget. Det är något lättare, och kan användas för att ge rollpersonerna mer erfarenhet.

Det går givetvis att hoppa över grunduppdraget och spela sekundäruppdraget helt separat, men vi tror att det blir roligare om man väver ihop uppdragen. Då drabbas nämligen spelarna av prioriteringsproblem: Vilket uppdrag ska lösas först? Ska vi åka hem och utbilda oss för att vi säkrare ska kunna hantera den här situationen? Osv.

Hur rollpersonerna får uppdraget

Upptakten till det här äventyret framgår av avsnittet om urbefolkningen. När gruppen har träffat magikerexpeditionen blir de inbjudna att dela en måltid med överprästinnan. Tackar de ja till det erbjuds de ett uppdrag.

Under måltiden sägs inte mycket, men man får veta att prästföljet är ute och letar efter något. Det sägs dock inte vad.

Överprästinnan presenterar sig som ledare för ett tempel som dyrkar ormguden Ka'aa. Hennes namn är Seep-Hath-Ka'aa. Hon är nyfiken på rollpersonerna och frågar dem vad de gör här ute i Marsklandet. Hon anar att de är ute efter kristallkulan, men vet inte åt vem. Det skulle hon gärna vilja ha reda på, men enbart av nyfikenhet. Hon har inga egna planer på att försöka ta den.

Har gruppen skött sig bra under måltiden och inte visat några aggressiva tendenser eller uppenbar misstänksamhet, blir överprästinnan mer tillgänglig och berättar följande.

Bakgrund

Följet är en magikerexpedition som söker efter kunskaper och magiska ting för att förbättra sin magi. Under färden genom Marsklandet har de råkat illa ut flera gånger. Bland annat har de blivit överfallna av präster från ett märkligt tempel som finns här i området. Det var då överprästinnan erhöll sina skador.



Till följd av detta har de nu svårt att utföra den viktigaste delen av syftet med deras expedition. Överprästinnan undrar nu om äventyrarna vill hjälpa dem. För att behålla sina krafter måste hon offra en särskild brygd till guden Ka'aa en gång varje år. Brygden tillverkas av sjöormsyngel, och de enda som kan brygga den är karkioner. Men karkioner är sällsynta och lever i regel ensamma på svåråtkomliga ställen. Nu tror man att det bor en karkion i Marsklandet. Därför har magikerexpeditionen kommit hit för att skaffa sjöormsbrygd. Urbefolkningen har gett dem en tillfällig fristad där de kan läka sina skador, men just nu är de alltför svaga för att ge sig ut och söka efter karkionen.

Villkor

Villkoren för det uppdrag hon vill ge äventyrarna är följande:

- Gruppen måste lova att ägna huvuddelen av sina ansträngningar åt uppdraget under en månads tid,

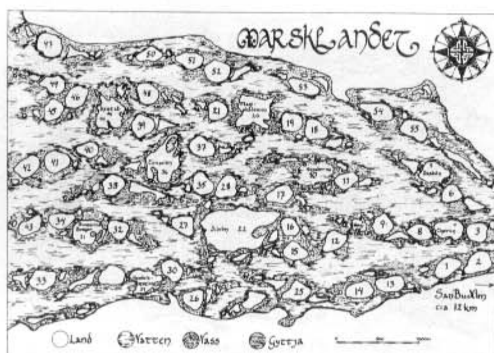
eller tills de får tag på sjöormsbrygden. De måste också lova att inte ge eller sälja brygden till någon annan än henne.

- Var och en i gruppen måste ge henne ett hårstrå som en pant att de inte bryter sitt löfte. Med hjälp av hårstråna kan hon straffa dem om de bryter sitt löfte.
- Överprästinnan säger sig vara villig att betala 1600 sm för en flaska sjöormsbrygd (SL: genom förhandlingar kan man som mest driva upp budet till 3200 sm). Skulle rollpersonerna inte få tag på någon brygd kommer de ändå att få 200 sm för besväret, under förutsättning att de har gjort sitt bästa.

Svarar gruppen nej avbryts samvaron och de skiljs åt. Gruppen har då försuttit chansen att få det här uppdraget.

Svarar gruppen däremot ja begär överprästinnan omedelbart att var och en ger henne ett hårstrå från sitt huvud. När hon har fått dem berättar hon att de främst bör söka efter najader, som är avlägsna släktingar till alverna. De kan hålla till på samma ställen som karkioner. Tyvärr vet hon inte mer än så. Deras tid att finna sjöormsbrygden börjar bli knapp. De har en månad på sig.

Samvaron med magikerexpeditionen avslutas med allmän gamman, och innan de skiljs åt varnar överprästinnan äventyrarna för att missbruka hennes förtroende. Hon vet att man brukar betala höga priser för sjöormsbrygd på den fria marknaden. Men gruppen har gett sitt ord på att sälja enbart till henne och hennes tempel. Den som bryter ett sådant löfte kommer guden Ka'aa att straffa.



Till SL

Guden Ka'aa är en god ormgud. Seep-Hath-Ka'aa bryter aldrig ett löfte. Genom hårstråna har hon möjlighet att få kunskap om vad gruppen har för sig. Om de skulle försöka bryta sitt löfte till henne drabbas de av Ka'aas hämnd. I samma ögonblick de försöker sälja brygden till någon annan lägger överprästinnan en förbannelse över dem. Deras hud omvandlas till gröna fjäll och deras KAR rasar till 1. (De ser verkligen motbjudande ut.)

Äventyrarna måste återvända till samma ö där de fick uppdraget för att sälja brygden till magikerexpeditionen. Rollpersoner som eventuellt drabbats av förbannelsen återställs när gruppen säljer brygden till prästinnan — men givetvis är hon arg och försöker pruta på priset om hon blivit tvungen att bestraffa folk på detta sätt — de har ju svikit sitt löfte. För varje rollperson som drabbats vill prästinnan dra av 400 sm från priset för brygden.

Skulle någon i gruppen försöka anfalla Seep-Hath-Ka'aa paralyseras denne automatiskt av hennes kraft. Alla försök att påverka henne med våld misslyckas.

Övrigt

Givetvis kan du skjuta in detta uppdrag under andra omständigheter än de som har angivits ovan; det ju mycket väl bli så att spelarnas rollpersoner inte får någon kontakt med urbefolkningen. Exakt hur Seep-Hath-Ka'aa möter spelarnas rollpersoner är inte väsentligt.

Andra äventyr i Marsklandet

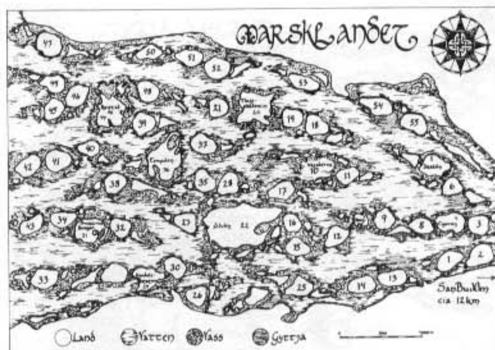
Den företagssamme spelledaren kan utnyttja några av nedanstående idéer för att skapa egna äventyr med denna modul som grund.

Jakt

Silverutter förekommer i Marsklandet och dess päls värderas högt utanför regionen (upp till 900 sm/st).

Forskning

Lärda män eller kvinnor kan bege sig in i träsket för att studera saker, t.ex. urbefolkningen och dess sedvänjor eller den sällsynta drinnen. Eftersom det är ett laglöst område kan en sådan behöva eskort. (Tänk att behöva eskortera din tankspridde professor till morbror till Marsklandet så att han ska kunna skriva en avhandling om urbefolkningens religiösa riter. Läs Arthur Conan Doyles *En försvunnen värld,* så kan du få en del intressanta uppslag.)



Magistudier

Dermatt har ett gott rykte som lärare i magikerkretsar och om någon av rollpersonerna vill lära sig en viss besvärjelse kan han bege sig till magiakademin för att studera.

Viandars fiender

Viandars kult är inte omtyckt av andra militanta sekter och rollpersonerna kan bli inblandade i spionage eller krigföring mot templet.

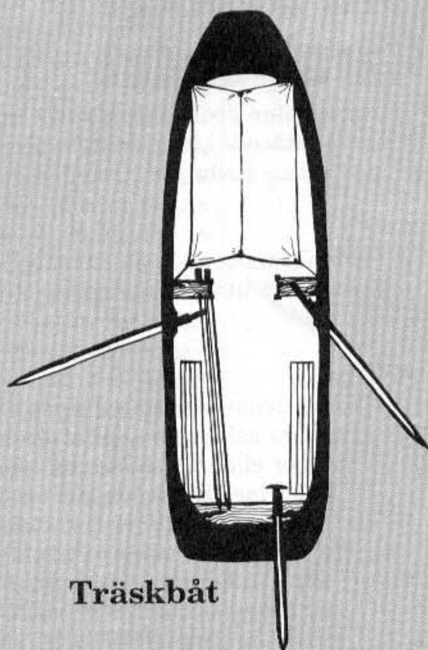
Alternativt kan man tänka sig att en förälder har ett barn som har gått med i sekten och nu vill ha tillbaka barnet. Vem vet, det kanske rör sig om en av rollpersonens syskon.

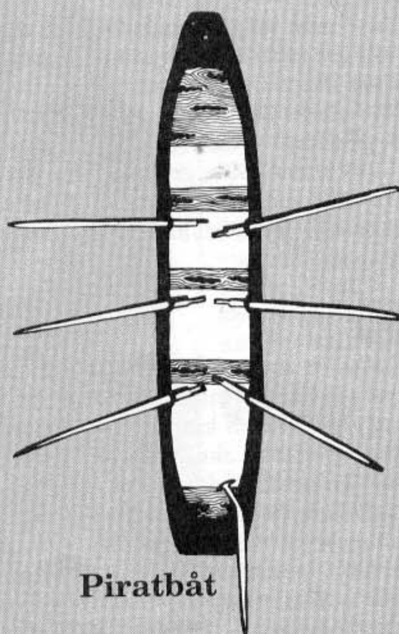
Dvärgarna

Läs avsnittet om dvärgarna. Trains släkt har blivit orolig för att de inte har hört några nyheter från expeditionen och vill anställa en grupp som beger sig dit för att söka efter den. Det kan väl inte vara så fruktansvärt att Train har brutit sin ed?

Huruvida dvärgarna lever eller är döda, har lyckats med sitt uppdrag eller ännu inte har funnit draken, är upp till SL.


Drinn

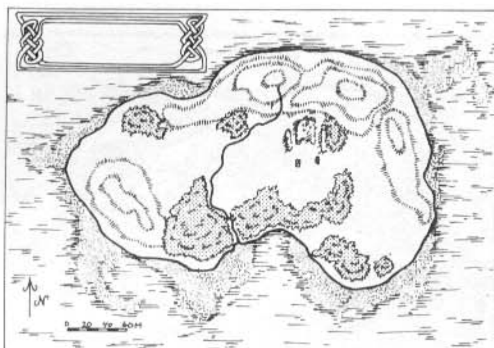

Träskbåt


Piratbåt

Tigerön

ÖVERSIKT: En liten vik mellan två vassruggar. Träden växer nästan ned till vattnet. Inget särskilt syns.

SL: På ön finns två tigrar, ättlingar till de tigrar som en gång sattes på ön för att vakta en forntida kungagrav.



Tigerön

Graven är nu sedan länge plundrad av andra äventyrare. Men på sistone har det varit ont om färskt kött, så tigrarna är ordentligt hungriga. Resterna av deras tidigare måltider vittnar tydligt om deras aptit på människokött.

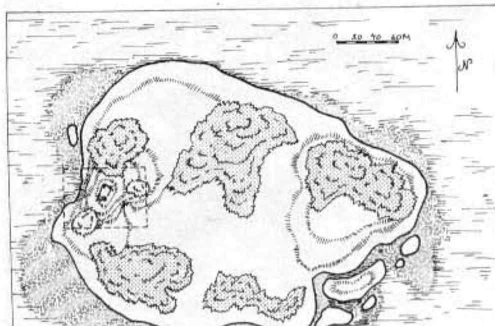
När sällskapet går iland får en av dem plötsligt syn på två tigrar i en vassrugge. Tigrarna bråkar om ett slaget byte (en kanin). De är helt upptagna med detta men ändå vaksamma. Höga varningsrop, språngmarsch eller annat oväsen drar till sig deras uppmärksamhet.

Om någon av tigrarna märker inkräktarna ger den genast upp kampen om bytet. Den andra tigern ser sin chans och börjar sätta i sig kaninen. Men den första anfaller i stället inkräktaren. 1T20 SR senare har tiger nummer två ätit upp kaninen och kastar sig glatt in i striden för att biträda sin tidigare trätobroder.

Tigrarna tenderar att välja ut ett särskilt offer och koncentrera sig på det. Finns det en häst med sällskapet när de stiger i land riktar tigrarna sitt angrepp enbart mot denna. Lyckas den/de döda hästen försvarar den/de envist sitt byte.

SKATTER: I gräset finns rester av tigrarnas tidigare måltider. Man kan hitta 4T100 sm och 1T4 guldkedjor à 3T4 gm.





Drakön

ÖVERSIKT: En trång farled genom vassen leder in till en plats där man kan stiga i land. Allt är överväxt av buskar. Från stranden höjer sig en rätt brant kulle, tätt bevuxen med lövträd. På kullens krön syns en svartbränd ruin.

SL: Detta är resterna av en piratborg. Den förstördes för ca 200 år sedan av en ung drake på jakt efter en egen håla. Borgen var då känd för sin rikedom (vilket bidrog till att locka hit draken). Detta faktum kan man känna till med färdigheten Historia (liten händelse). Även träskets invånare känner till händelsen. Den har dock broderats ut under tidens lopp och i deras version talas om en gigantisk drake som rev borgen genom att landa på den och som hade tusentals liv på sitt samvete.

DOLDA TING: En öppning på andra sidan kullen, se kartan. Om gruppen letar efter dolda ting på vägen dit kan de hitta förbrända rester av en rustning med likaledes kremerat innehåll. Vid sidan av öppningen finns en trasig penningpung och 3T6 utströdda km. (SL: Draken har tagit silver- och guldmynten.)

DJUR: Ytterst få djur syns eller hörs, inte ens några fåglar som kvittrar. Tystnaden är spöklik.

Drakhålan

Öppning

Ett stort hål 25m SÖ östra ruinhörnet, ca 3 x 2,5 m i kullens sida. Runt kanten är jorden bränd, ingenting växer där. En skarp, något bränd myskartad doft känns i närheten av öppningen. Innanför öppningen finns en gång med släta jordväggar som sträcker sig inåt kullen och lutar uppåt och kröker svagt åt vänster. Det finns spår av att något har släpats in eller ut. Inga ljus syns i gången. I övrigt hörs eller syns ingenting.

SL: Den som lyckas använda färdigheten Zoologi ser att spåren vid öppningen har gjorts av en drake. Innan spelet fortsätter bör du läsa om drakens uppträdande nedan. Draken sover nu, men vaknar om rollpersonerna beter sig klumpigt.

Gång 1

Gångens jordväggar övergår gradvis till sten och följer en naturlig spricka i berget.

Gång 2

Den högra väggen är av sten (urberg). I vänstra väggen syns jordfyllda sprickor. En av sprickorna är inte fylld med jord. I sprickan finns en del verktyg, ett rostigt svärd och en halvbränd fackla.

Gång 3

En smal grävd gång som sluttar uppåt. Längre in har man även brutit sig genom berg för att göra gången tillräckligt bred. Längst in ligger tre skelett i svartalfrustningar. En sliten hacka och två brutna kroksvärd ligger framför dem.

SL: Detta är resterna av en svartalfsexpedition som lyckades stjäla en del av drakens skatt när denne var borta. På väg ut överraskades de av ett ras och blev instängda. De försökte gräva sig ut men dukade under. Senare har draken grävt fram dem och återtagit det mesta av det stulna.

SKATTER: En av svartalferna har en påse i bältet. Den innehåller 15 gulden, en guldskål (0,25 BEP, 1300 sm) och en guldring med ädelsten (800 sm).

Rum 4

En stor grotta, väggarna består delvis av berg, delvis av jord. Takhöjden är ca 3 meter. Man ser bara ca 10 meter framåt med fackla. På jordgolvet syns nedtrampade rester av rustningar. En närmare undersökning visar att rustningarna härrör från troll, svartalfer, människor och alver.

SL: Här måste man smyga för att inte väcka draken, se vidare under SL i rum 14.

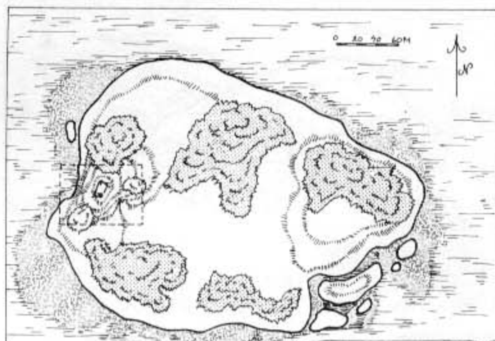
Rum 5

Åter en spricka i väggen. Längst in sitter ett resekadaver i en delvis smält rustning. Även hans stridsklubba och sköld är delvis förkolnade.

SKATTER: Resen har en armring i silver (0,5 BEP, 175 sm) och 150 sm.

Rum 6

En spricka i berget. På golvet syns ett brutet svärd med alviska ornament på fästet.



Rum 7

En spricka i berget. Ser ut att vara tom.

DOLDA TING: I golvet finns en fläck med lös sand. Gräver man i sanden hittas en börs som innehåller 5 gulden, 7 sm och ett brev. Brevet är skrivet på ålderdomlig jori och berättar om en grupp skattsökare som kom hit för att överlista draken, men misslyckades. Den siste sökte skydd här, skrev brevet och grävde ned det innan han gick ut för att möta draken.

Rum 8

En grävd gång som slutar i en bergvägg. Ett lik klätt i magikerdräkt sitter lutat mot den inre väggen med en bruten stav i knäet. Framför det ligger liket av en krigare.

SL: Ännu en misslyckad skattjakt.

SKATTER: 5 gulden, 480 sm, en guldkedja med en trasig talisman (0,25 BEP, 350 sm), en bok om drakar skriven på drakspåket med joribokstäver. Erbjuder man boken till en magikerakademi kan den betala upp till 1700 sm för boken (utgångsbud 500 sm).

Rum 9

Detta var en gång ett källarförråd som hörde till borgen. Väggarna till rum 11 och 14 är delvis nedbrutna. Längst in finns en dörr av brons.

Rum 10

Ett trappschakt. En spiraltrappa leder uppåt men är spärrad av nedfallna plankor, jord och sten.

SL: Att gräva sig ut den här vägen innebär fyra timmars hårt arbete. Jord och sten måste tömmas ut i rummet nedanför trappan en gång per timme. Slipper hela gruppen ut denna väg kommer draken att störta ut genom gången och anfalla utifrån. Finns en eller flera kvar i källaren måste draken välja. Han låter ogärna någon slippa fri, men är samtidigt rädd om sin skatt.

Rum 11

Ett stort källarrum med stensatta väggar. En smal stensatt gång leder åt vänster. Rester av vinfat ligger längs väggarna. Öppningen till rum 14 är tillräckligt stor för att draken ska kunna ta sig igenom.

Rum 12

Gången är helt igenrasad med fullt av stora stenblock. Det är omöjligt att gräva sig förbi dem. Strax hitom raset finns en olåst dörr.

Rum 13

Ett stort bergrum med en brunn i golvet. Längs väggarna finns flera bäddar av förmultnat, sprött läder. I dessa ligger resterna av 17 människor, mest kvinnor och barn. Svarta muggar och annat husgeråd är utspritt över rummet.

SL: Detta var sista tillflyktsorten för borgens kvinnor, tjänare och barn när draken anföll. Efter striden fick de aldrig någon chans att fly utan svalt ihjäl.

DOLDA TING: Brunnen fungerar fortfarande. Muggarna är av silver som svartnat med tiden.

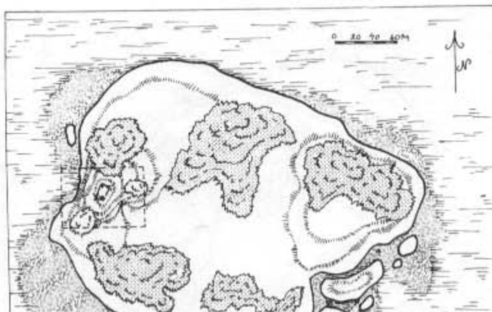
SKATTER: 12 muggar enligt ovan (0,2,5 BEP, 80 sm/styck) Bland kvarlevorna kan man totalt samla ihop 4 gulden, 730 sm, 5 guldringar (90 sm/st), 4 guldnålar (50 sm/st), en oljelampa i silver (1 BEP, 300 sm). Dessutom har en av männen en kastyxa av säreget utseende och huvud av brons. Den innehåller besvärjelsen TELEPORTERING E1 med PERMANENS och NEXUS, inställd så att den alltid återvänder till kastaren om den missar sitt avsedda mål.

Rum 14

En stor källare med rester av nedrivna mellanväggar synliga. Östra väggen består av sten och jord med flera sprickor i. En stor skatthög med guld, silver och ädelstenar gnistrar i fackelskenet när äventyrarna tittar in. Mitt i rummet ligger en väldig drake.

SL: Detta är drakens lya där han har samlat sina skatter under årens lopp. Av bekvämlighetsskäl har han utnyttjat borgens gamla källare, och grävt sig in genom att utvidga en gammal lönngång han nosade rätt på. Till de

icke föraktliga skatter som ursprungligen fanns i borgen har draken sedan fogat ytterligare byte. Numera bryr han sig bara om ädla metaller och juveler.



Draken Krèurm

Draken Krèurm föddes för 1547 år sedan. Hans ägg kläcktes i vulkanen Eldtinns krater. Under många år levde han på svartalfer och troll i närheten.

Krèurm tvingades så småningom att flytta eftersom det blev ont om mat. Efter att ha terroriserat en alvstam (som dock visade sig vara för listig för att det skulle vara riktigt roligt) slog han sig ned på en ö i Marsklandet. Han utforskade hela området utförligt, innan han till sist slog till mot borgen för ca 200 år sedan.

Drakens beteende

När äventyrarna anländer till ön ligger Krèurm och sover. Om de inte börjar gräva i borgruinen torde han fortfarande sova när de går in i tunneln. Från och med Gång 3 måste inkräktarna lyckas med att Smyga i varje SR för att inte riskera att väcka honom. Med skor, metallrustningar och metallvapen inlindade i tygremsor, filtar eller liknande, får man +4 på CL för Smyga. Varje gång någon misslyckas med att smyga är det 25% chans att draken vaknar. Han vaknar också om äventyrarna avsiktligt gör något som åstadkommer buller, t ex ropar, slår in en dörr, gräver upp en gång, osv.

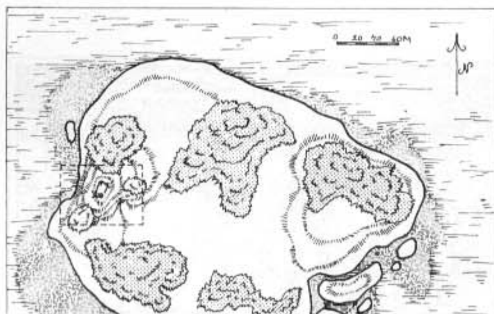
Krèurm kan inte flyga. Det fanns med en nekromantiker i det sällskap, vars siste överlevande lämnade sitt budskap i rum 7. Denne magiker kastade framgångsrikt besvärjelsen FÖRTVINA EXTREMITET (se Gigant) och gjorde Krèurms vänstervinge obrukbar. Draken försöker dölja detta förhållande för eventuella besökare, t.ex. genom att fälla ut högervingen och skymma vänstervingen.

Han är sur, osällskaplig och hungrig. Hans mål är att äta upp äventyrargruppen och därför vill han ogärna bränna dem till aska med sin eldkvast. För att locka äventyrarna till sig använder han fagra ord och list, men han är definitivt inte att lita på. Det här blir en tuff strid för äventyrarna för Krèurm slåss till döden i sin håla.

Om gruppen flyr från platsen förföljer Krè-



urm den till stranden. Han kan inte simma och ger sig därför inte ut i vattnet. Däremot ger han då gärna en avskedssalut med sin eldkvast.



Skatter

- 507 gulden, 2.367 vanliga gm, 360.530 sm
- 37 silvertackor (5 BEP, 1000 sm/st)
- En stor diamant (114.000 sm)
- 36 ädelstenar (sammanlagt värda 3540 sm)
- 16 guldringar (52 sm/st)
- 1 guldkrona (2,5 BEP, 56.000 sm)

Hela skatten ligger blandad i en hög. Vill man sortera och räkna sakerna tar det 6 timmar för en man, 3 timmar för 2 man, 2 timmar för 3 man, eller allra minst 1 timme om man är 6 eller fler. Tala inte om det exakta antalet saker förrän skatten är sorterad!

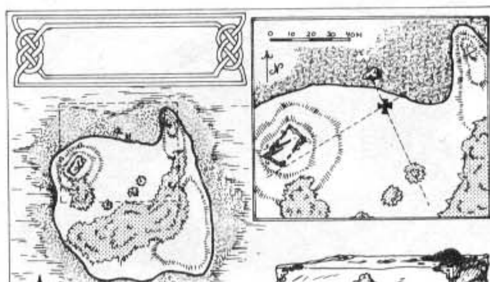
Lyckas man döda draken tillkommer:

- Drakskinn (50 BEP). Att flå draken tar 1 dygn för 1 man, 12 timmar för 2 man, 6 timmar för 4 man, eller minst 3 timmar om man är 8 eller fler.
- 96 draktänder (1,5 BEP, 625 sm/st). Det tar 30 minuter för en man att ta loss en tand, och högst 3 man får plats att arbeta samtidigt med det.
- 20 drakklor (1 BEP, 150 sm/st). Det tar 30 minuter för en man att få loss en klo, högst 4 personer får plats att arbeta med det samtidigt.

Avslutning

Om äventyrarna besegrar draken tillsammans med dvärgarna blir det en kärv diskussion om hur skatterna ska delas. Dvärgarna insisterar på att få den stora diamanten och guldkronan som sin andel; dessa är klenoder som rövades av draken från Trains släkt.

Oavsett hur det går torde spelargruppens medlemmar nu vara tillräckligt rika för att ge sig av hem oberoende av om de har slutfört uppdraget eller inte. Äventyrligheterna är dock inte slut; på hemvägen finns ju både vilddjur, pirater, svartalfer och andra lystna varelser.



Vargön

ÖVERSIKT: Ön är nästan helt omgiven av vass. En bred träskbåt är inte är någon kanot och kan svårligen manövreras genom vassen.

Endast en smal vik är tillräckligt fri för att erbjuda en lämplig landningsplats. Här växer blandad skog, och en liten kulle med enbuskar reser sig alldeles där man kommer iland.

DOLDA TING: På kullens krön kan man hitta en husgrund av huggna stenblock och några murkna bjälkar som ligger på marken. Krafsar man i marken finner man rester av husgeråd, benbitar, lergods samt 1T6 sm och 2T6 km. Mynten är gamla och ärgade.

I vassen ost-nord-ost om kullen finns sju stycken ruttna trästolpar och en stor flat sten. Bortom stolparna skymtar ett klippblock ute i vassen. I skogen finns tre särskilt kraftiga gamla ekar.

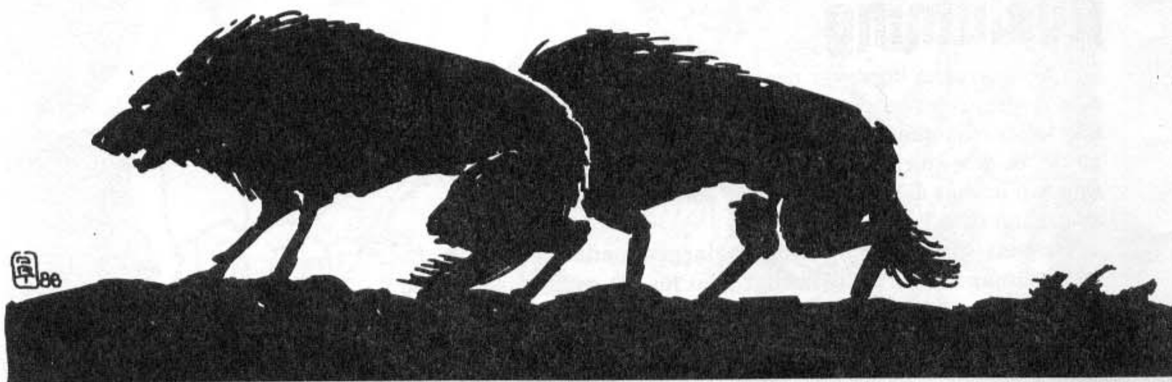
DJUR: Ön är ett tillhåll för träskvargar eftersom många fåglar, sköldpaddor och krokodiler använder den som äggläggningsplats. Första anfallet mot äventyrarna består av 1T6 vargar och sker inom 1T20 minuter efter landstigningen. Vargarna gör ett skenanfall för att skrämma bort inkräktarna och hävda sitt revir. De flyr snabbt om de möter motstånd.

Efter det första anfallet bevakas gruppen av ett växlande antal vargar. Nya anfall sker med 1T100 minuters mellanrum. Varje gång anfaller 1T8+N vargar. N är 0 vid det andra anfallet, men växer sedan med 1 för varje gång. Totalt finns 21 vargar på ön.

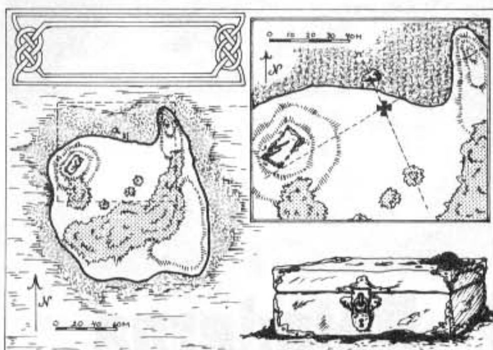
SL: Detta är den skattö som anges på kartan äventyrarna kan finna i magiakademin. Om spelarna kommer underfund med att detta är rätt ö låter du dem hitta hörnstenen, klipptoppen och de tre träden i skogen. De får själva välja vart de vill gräva. Oberoende om det är rätt eller inte bör du låta dem gräva hur djupt de vill. Man gräver ca 1 m per timme och spade. Andra verktyg går avsevärt långsammare.

Har de valt rätt plats hittar de torra grästuvor, en avskuren rot, en läderbit eller dylikt som tecken på att någon har grävt här förut (välj någon lämplig sak). Låt gärna vargarna anfalla med ojämna mellanrum.

På två meters djup träffar de på en kista. Öppnas kistan visar den sig innehålla ett skelett i halvruttna kläder. Ett skimmer formas i luften ovanför kistan (syns otydligt i dagsljus), och en tunn isande röst frågar: "Vem vågar störa mig och min herres skatt efter 500 år?" Det är ett



spöke med PSY 12 och STO 10 som hemsöker platsen och vakar över skatten. Det anfaller först den äventyrare som har lägst PSY med en skräckattack och fortsätter sedan med den person som har näst lägst PSY, osv. Så länge spöket är framme håller sig vargarna på respektfullt avstånd (vargar som eventuellt är i närheten försvinner med ett ylande).



Fördrivs spöket kan man hitta tio gulden i kraniets munhåla och en påse med halvädelstenar (1 BEP, 658 sm) vid bältet. Dessutom ligger en vacker bronskroksabel i en silversmyckad skida vid sidan av kroppen (FÖRTROLLA VAPEN E1 med PERMANENS som aktiveras när svärdet dras ur skidan). Skelettets klädsel är en ruttnande läderrustning.

Fortsätter man gräva ytterligare en meter ned finner man den riktiga skatten. Den ligger i en kopparkista och består av 82 gulden, 1140 sm och fem guldringar med ädelstenar, värda 670, 690, 745, 986 respektive 1168 sm.

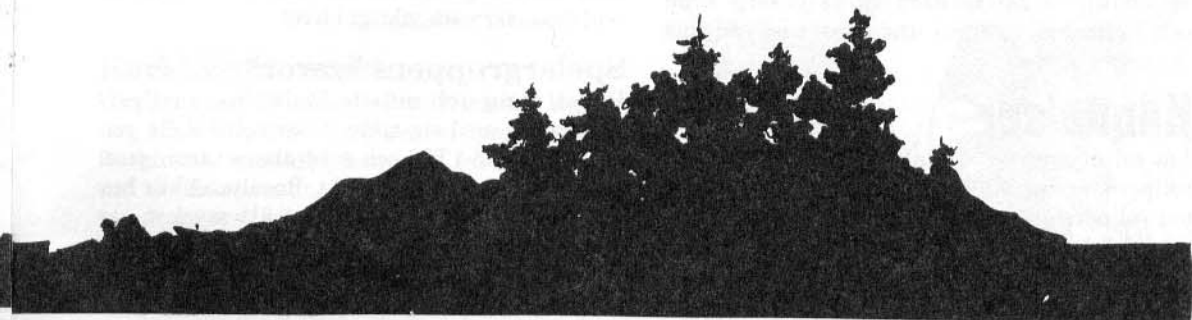
Varulven

Om du vill krydda händelserna på Vargön med lite extra spänning och blodsutgjutelse kan du introducera en varulv i handlingen. (Denna varelse beskrivs i Monsterboken.) Detta är dock ett farligt monster och du bör inte konfrontera en oerfaren rollpersongrupp med en sådan best.

Svakor från Bretting var tills helt nyligen en helt vanlig bonde, bosatt i en by längre söderut i Kardien. En natt när han vallade sina får ute bland kullarna blev Svakor och hjorden anfallna av en vargflock. En av vargarna var i själva verket en varulv. Större delen av hjorden dödades och Svakor blev själv mycket illa skadad vid händelsen, bl.a. av varulvsbett. Hans familj räddade honom dock till livet och han började långsamt tillfriskna hemma på sin gård.

Men vid nästa fullmåne slog lykantropin till; Svakor omvandlades till varg och dräpte i sin blodtörst hela sin familj. När han återfick människoform efter illdådet blev han galen av chocken när han insåg vad han hade gjort. Han slöt sig som inom ett skal, vägrade att kommunicera med omvärlden och flydde norrut till ödemarkerna. Här på Vargön fann han en fristad.

De andra vargarna ser varulven som en av dem, även om han är i människoform. Svakor har blivit flockledare genom sin otroliga varulvsstyrka. Han är fortfarande galen, med mänskliga mått mätt, och om spelarna möter honom i människoform beter han sig som en varg. Om de brukar våld mot Svakor omvandlas han på två SR till vargform och angriper sedan med sina flockbröder. Om du vill använda Svakor får du konstruera honom själv; på det sättet kan du få honom lagom mäktig för din spelargrupp.





Najaderna

SL: På denna plats kan två äventyr inträffa: ett huvudäventyr som alltid spelas, och ett tilläggsäventyr som enbart bör spelas om äventyrarna har åtagit sig sekundäruppdraget (se Inledningen).

ÖVERSIKT: En stor lagun breder ut sig framför båten. Det är en fri vattenyta med grunt vatten (djup 1-3 m). Runt lagunen växer mängder av vass. Endast på ett ställe kan man se en bit land. (SL: Landbiten som syns tillhör endast en liten holme, ca 15 m i diameter.)

När gruppen närmar sig holmen hörs plötsligt en kvinnoröst som skrattar och ropar: "Vad vill ni, människor?", alternativt "Vad vill du/ni, frände?" om det finns alver eller andra älvfolk i gruppen. Man får syn på en ung kvinna som simmar i vattnet en bit framför båten (najaden Ereli). Hon är naken, bortsett från ett läderbälte. Vid bältet hänger ett antal läderpåsar och en dolk. (SL: Dolken är av mithril. Påsarna är vattentäta och innehåller droger.)

Kvinnan simmar omkring och verkar leka i vattnet. Efter en stund dyker ännu en ung kvinna (najaden Eelin) upp ur vattnet . Hon är "klädd" på samma sätt. I sitt sällskap har hon en säl som simmar tätt intill hennes sida.

Najader

Najader tillhör nymfernas släkte och är släkt med alver. De ser ut som mycket vackra kvinnor och är på ett mystiskt sätt bundna till den plats där de lever. Därför lämnar de den ytterst sällan och om den förstörs dör de av sorg. Ereli och Eelin bor i varsin undervattenshydda på lagunens botten.

Händelser

Låt nu najaderna samtala en liten stund med rollpersonerna. Najaderna vill gärna veta mer om rollpersonerna, deras ärende, osv. De svarar på frågor och talar gärna om att de är najader. De är intresserade av byteshandel med rollpersonerna, men helt ointresserade av pengar (se nedan).

Strid

Väljer gruppen att börja slåss dyker najaderna och försvinner bort från båten ca 50 meter. De tillkallar sedan sina "vakthundar", tre krokodiler som de har under sin kontroll. Krokodilerna försöker driva bort äventyrarna. Varje gång spelargruppen återvänder till denna plats kommer den att angripas av krokodilerna.

Byteshandel

Här följer en förteckning över drogerna och vad najaderna begär för dem. Najaderna är svåra att förhandla med och sänker aldrig priset med mer än 20%. Najaderna är inte de minsta intresserade av pengar eller liknande. De vill gärna ha örter, särskilt sådana som inte växer i regionen, för med dessa kan de brygga olika droger. Vidare är de intresserade av vackra sånger och poem. Vackra nyttoföremål (hantverkaren ska ha haft FV B4 eller B5 i hantverket) som najaderna kan använda är också intressanta, och i synnerhet då musikinstrument av ben eller annat vattensäkert material

Byteshandeln går till på följande sätt. Rollpersonerna erbjuder någonting, t.ex. genom att sjunga. Najaderna anser att detta är värt ett antal bytespoäng (BYP), och ger då rollpersonerna ett moterbjudande. Vad drogerna och informationen kostar står angivet vid var och en. Najadernas prissättning kan synas underlig med mänskliga ögon mätt, men är beroende av vad de anser vara viktigt i livet.

Spelargruppens "varor"

Poesi, sång och musik: Multiplicera rollpersonens FV med sig själv *(Exempel: FV B4 ger 4x4 = 16)*. Slå 1T20 och subtrahera tärningsresultatet från denna produkt. Resultatet blir hur många BYP najaderna anser att stycket var värt. Om resultatet blir negativt vill najaderna inte höra något mer från den person. De är intresserade av maximalt fem stycken. *Exempel: Om sångaren har FV B4 ska han slå 16–1T20.*



Nyttoföremål: Najaderna kan vara intresserade av pilbågar (5 BYP) och pilar (1 BYP per 5) (sådan vapenutrustning kan de sedan byta med alverna på alvön och få t.ex. canas istället), knivar (1 BYP) (alltid användbara, särskilt om de är rostfria, dvs av brons (2 BYP) eller mithril (6 BYP)), rep (1 BYP för 15 meter) och annat som SL finner lämpligt. Tänk på att najaderna, med undantag för pilar, endast vill ha några stycken av en viss sak. Om de erbjuds 20 knivar kanske de tar två.

Musikinstrument: Najaderna är intresserade av små instrument, t.ex. flöjter. Om instrumentmakaren hade FV B4 i sin färdighet är instrumentet värt 16 BYP och om han hade FV B5 25 BYP. De är bara intresserade av ett instrument av ett visst slag.

Örter: Svanblommelök (1 BYP/styck), korsörtsblad (1 BYP/10 gram), korsörtsrot (1 BYP/50 gram), purpursippepollen (1 BYP/gram), drakbär (0,5 BYP/st). När det gäller örter så är najaderna intresserade av hur mycket som helst.

Najadernas varor

Vid varje vara anges dels priset i BYP per styck och dels hur många sådana de har.

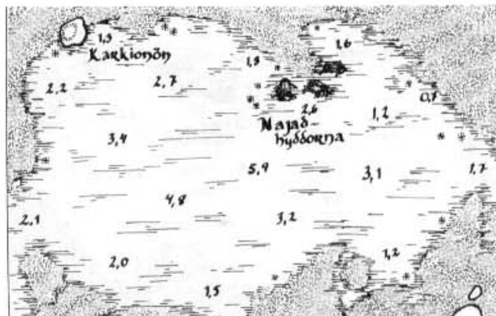
Droger: Celli (4 BYP, 5 st), duragos (1 BYP, 20) st, canas (1 BYP, 10 st), sarassos (8 BYP, 2 st), smaugifonia (7 BYP, 3 st).

Annat: En dos (2 dl) vattenavvisande vätska (2 BYP, 4). Gör tyg och läder absolut vattentätt. Innehållet räcker till ca 30 kvadratmeter.

Information: Både upplysningar om träsket och om karkioner. Detta blir endast aktuellt om gruppen har åtagit sig sekundäruppdraget.

Karkioninformationen

Om gruppen då begär information om karkioner säger najaderna att de vet fyra saker om karkioner, nämligen "var, när, hur och hurdana" karkionerna är. Ju fler frågor de ska besvara, desto mer vill najaderna ha betalt. Att få svar på den första frågan kostar 1 BYP, den andra frågan kostar 2 BYP, den tredje 4 BYP och den fjärde 9 BYP. Rollpersonerna väljer i vilken ordning de vill köpa svaren.



Var? Det bor en karkion i närheten. De talar inte om var hans boning är. (Karkionen är magiker och har dolt den skickligt. Spelarna kan inte hitta den hur mycket de är letar.)

När? Karkionen kan man bara träffa på natten, när han är ute och mediterar över stjärnorna. Han sitter då här på holmen och ser upp mot skyn.

Hur? Karkionen ignorerar allt och alla som inte intresserar honom. För att väcka hans intresse måste man tilltala honom på älviska, det språk han behärskar bäst och erbjuda att berätta en fascinerande historia för honom.

Hurdan? Det bästa karkioner vet är kunskap. De är beredda till mycket för att komma över sådan. Karkioner är dessutom stolta och finkänsliga. De hatar allt vad köpslående och girighet heter. Krämare och varupränglare göre sig icke besvär. För att göra en karkion vänligt sinnad bör man alltså skänka honom kunskap om något han inte känner till. Karkioner tror på tjänster och gentjänster, men talar aldrig om det. De går aldrig till anfall eller förstör något för andra varelser, utom om man provocerar dem eller missbrukar deras förtroende.

Annan information

Eftersom najaderna håller till här och inte lämnar sina hem så är de inte särskilt välinformerade om träsket i allmänhet.

Alver: Jodå, dessa trevliga varelser har najaderna träffat lite då och då, dvs med några decenniers mellanrum. (Tid betyder så lite för långlivade varelser.)

Handelsstationen, Viandars tempel och magiakademin: Någon gång har najaderna sett människor i kanot eller båt paddla förbi. Varifrån de kommer och vilka de är vet inte najaderna.

Reptilmän och svartfolk: Avskyvärda barbariska varelser med oaptiligt beteende.

Urbefolkningen: Najaderna vet att de finns, men eftersom urbefolkningen undviker dem, så kan de inte berätta särsilt mycket.

Kristallön: En gång i tiden fanns det mäktiga trollkarlar i träsket och de byggde sig en borg någonstans i nordväst. Mer vet najaderna inte.

Läkning

Om det finns skadade rollpersoner erbjuder sig najaderna att läka dem med trollsånger. Varje person som får denna behandling läker 1T6 KP.

Nattliga förlustelser

Om det finns en alvman i gruppen som har KAR 16 eller mer eller en mänsklig man med KAR 18 eller mer, kommer Eelin att bli intresserad av den av dessa som har högst KAR. Om tillfälle yppar sig kommer hon att föreslå att de tillbringar natten tillsammans i hennes undervattenshydda. Hon ska se till att han kan andas där.

Om rollpersonen godtar detta och delar hennes nattläger ska han på morgonen därefter slå ett svårt KAR-slag. Om detta lyckas blir Eelin så förtjust i honom att hon kommer att ge honom förmågan att permanent andas sötvatten. Förmågan varar resten av livet, men kan inte användas i saltvatten.

Oavsett tärningsresultat vid KAR-slaget är mannen alltid välkommen tillbaka till Eelin när han så önskar och han kan tillbringa hur mycket tid han vill med henne (bra att ha som tillflyktsort, kanhända). Om SL vill, kan förbindelsen resultera i en najaddotter, vilket skulle kunna bli grunden för ytterligare äventyr.

Karkionen

Om spelargruppen har åtagit sig uppdraget att ordna sjöormsbrygd så kan de här stöta ihop med den varelse som kan tillverka och sälja drycken. Det är inte garanterat att karkionen dyker upp varje natt, men nymferna har ingenting emot att rollpersonerna väntar i trakten så länge de sköter sig.

Mötet

Det är 60% chans att karkionen kommer på natten. Han heter Gandimon Dyhn Jambokivar. Om han dyker upp på natten får äventyrarna se honom komma flygande från norr och landa på holmen. Där slår han sig ner i lotus-



ställning och ser upp mot skyn där stjärnorna tindrar. För att påkalla hans uppmärksamhet är det enklast om en person går fram till honom, sätter sig bredvid honom och på älviska börjar berätta någonting spännande eller lärorikt. Man behöver inte bekymra sig om några artighetsfraser. (Detta inser den personon som lyckas med ett slag för antingen allmän Kulturkännedom eller Kulturkännedom/karkion.) Personen ska slå ett KAR-slag. Om detta lyckas kommer karkionen att börja samtala med personen. I annat fall ignorerar han berättaren.

Om äventyrarna har visat sig vara goda lyssnare och inte avbrutit honom eller försökt bedriva köpenskap, har karkionen nu blivit på utomordentligt humör. Han berättar om sitt liv, en tämligen intressant historia, eftersom han har funnits i världen i ett par tusen år. Om någon frågar om sjöormsbrygd berättar han gärna om hur han går tillväga för att tillverka denna. Om spelargruppen undviker att prata handel utan enbart talar om lärda ting kommer de i gryningen att få en lägel med nio liter (3 BEP) sjöormsbrygd. Karkionen flyger till sin dolda boning för att hämta den och drar sig sedan tillbaka. Spelarna kommer inte att möta honom igen under vistelsen i träsket.

Skulle gruppen ta upp frågan om att få köpa sjöormsbrygd utropar karkionen förargat: "Jag är ingen krämare eller varupränglare. Fånga era sjöormsyngel själva, jag har ju berättat hur man gör. Det är bara 57 år till nästa gång!" Sedan flyger han sin väg och spelarna kommer aldrig att träffa honom igen.

Strid

Om någon försöker slåss mot karkionen försvarar han sig med sina kunskaper i magi. Han försöker undkomma så snabbt som möjligt. Dessutom kommer najaderna att larmas av stridsljuden och skicka sina krokodiler för att hjälpa honom. De anländer inom 1T10+20 SR. För all framtid kommer najaderna och karkionen att vara fientligt inställda till rollpersonerna.

Sjöormsbrygd

Sjöormarna kommer till Marsklandet vart 165:e år för att lägga sina ägg. Nästa gång är om 57 år. När ynglen har kläckts letar karkionen upp dem och pressar ut deras gulesäck. Innehållet bereds sedan på ett komplicerat sätt för att få fram själva brygden. Han är mycket rädd om sjöormsbrygden och har ransonerat sin förbrukning så att han ska vara säker på att ha något kvar till nästa "skörd".

Sjöormsbrygden används av vissa sekter för att nå religiös extas och kommunikation med gudomliga varelser. Det höjer hjärnans andliga talanger till en nivå som oftast inte är möjligt för vanliga humanoider. Brygden har först vissa fysiska bieffekter: den som förtär drycken blir yr, kroppstemperaturen stiger till feberniväer och den ger en fasansfull halsbränna. Dessa försvinner efter några minuter och en känsla av harmoni och själsexpansion inträder.

Vidare är sjöormsbrygd ett perfekt botemedel mot baksmälla, men det är ett föga känt faktum; drycken är ju mycket sällsynt och dyrbar.

Den som använder sjöormsbrygd dagligen får efter tre månader förmågan att inte bli påverkad av alkohol överhuvud taget. I gengäld upphör matsmältningssystemet att fungera efter ett halvår och personen dör av detta.

Annan kunskap

Karkionen har flugit över träsket upprepade gånger och kan därför peka ut fel och brister hos spelargruppens karta. Karkionens åsikter om olika företeelser präglas helt av hans inställning till livet och är därför annorlunda än motsvarande mänskliga.

Alver

"Trevliga och vettiga varelser, väl värda ett besök. Där kan man lära mycken stimulerande kunskap."

Handelsstationen

"Krassa och materialistiska människor som är helt ointressanta att ha med att göra."

Viandars tempel

"Vidriga gudadyrkare med motbjudande seder. De har försökt dräpa mig och därför undviker jag dem alltid." Han vet var deras tempel ligger.



Reptilmän och svartfolk

"Okunniga barbarer som helst bör undvikas. De är bara intresserade av att äta och slåss."

Urbefolkningen

"Dessa människor tycks vara rädda för mig och flyr de få gånger vi har setts."

Kristallön

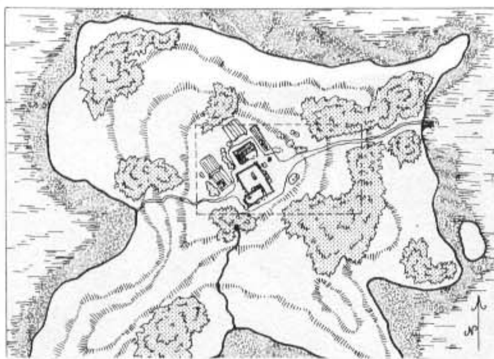
"Dem minns jag. Övermodiga och dumdristiga var de, när de försökte tränga in i materiens hemligheter. Men så slutade det också illa för dem." Karkionen kan peka ut var någonstans Kristallön ligger.

Magiakademin

"Det finns massa skränande människobarn på en ö. De studerar visst magi för en trollkarl, men jag har inte brytt mig om att besöka dem. Jag föredrar att vara för mig själv och meditera över universums gåtor."

Magiakademin

Endast en vassfri vik finns vid ön. Inne i viken finns en väl underhållen brygga av trä där det ligger en träskbåt förtöjd. Uppdragna på land invid bryggan, ligger två små kanoter. Från bryggan leder en stig genom skogen. Bakom skogen och över trädtopparna skymtar ett fyrkantigt stenhus. Runt huset cirklar två stora rovfåglar.



Följer man stigen kommer man fram till en gårdsplan framför ett stenhus som kröns av ett krenelerat bröstvärn. De enda öppningarna i huset är små skottgluggar och en bronsport infälld i en portal. En bred stentrappa leder upp till porten. Till höger om huset finns en köksträdgård. Längre till höger står ett litet uthus. Mitt på gårdsplanen finns en brunn, ur vilken en pojke håller på att hissa upp vatten. Framför uthuset går några svin och bökar i en hög avfall.

När pojken vid brunnen ser främlingarna visslar han genomträngande upp mot huset. En större pojke med ett spjut i handen dyker då upp i porten, där han stannar och iakttar gruppen. Strax efter kommer en äldre man ut. Han hälsar besökarna och frågar efter deras ärende, varifrån de kommer, vad de gör i Marsklandet, osv.

Skulle mötet urarta till strid beskjuts besökarna från skottgluggarna av ett tiotal pilar, varefter fyra pojkar med spjut eventuellt gör ett utfall om det verkar fördelaktigt.

Blir det fortsatta samtal bjuder han in äventyrarna i huset (rum 2), där de får bröd och öl. Magikern presenterar sig som Dermatt och berättar att huset var ett piratnäste för länge sedan. Piraterna brukade överfalla båtar som färdades på stora floden. Dessförinnan lär den ha varit en länsherres borg. Numera använder magikern den som läroanstalt för pojkar som vill bli magiker.

Om han tillfrågas varför han lagt skolan så avsides, svarar han svävande. "Vi behöver lugn och ro för att koncentrera oss på arbetet. Pojkar är så lätta att distrahera." eller "Jag gillar inte stora städer där det finns folk som lägger sig i vad jag gör." Dermatts förkärlek för natur och tystnad gör att han definitivt inte gillar bullrande grannar och liknande fenomen som hör civilisationen till.

Magiakademin

En rundtur i borgen

Dermatt vill gärna bjuda gruppen på middag (han t o m trugar om de försöker avböja, särskilt om det finns mentalistmagiker i gruppen). Maten är strax klar, och i väntan på den inbjuds gruppen att ta en rundtur i huset.

1. Entréhall.

I väggarna finns skottgluggar så att en inträngande fiende kan bekämpas. I taket finns en öppning fär man kan hälla ned kokande olja eller dylikt.

2. Kök och matsal.

En stor sal med grovt stengolv. I nordvästra delen står flera bord och stolar. Vid ingången finns en öppen spis där två pojkar lagar mat. Mitt på golvet finns en stor lucka av trä. Golvet är en meter högre i västra delen, och bildar en estrad med ett bord och några stolar. En av stolarna är större än de andra och liknar ett slags tron. Runt väggarna sitter fackelhållare.

DOLDA TING: Under träluckan finns en djup smal brunn, avsedd att användas vid belägring. I några skåp finns enkla husgeråd.

SKATTER: De nio fackelhållarna väger 1 BEP och är värda 20 sm/st.

3. Studerkammare.

Väggarna är delvis av trä, delvis murade. God belysning av facklor. Tre pojkar sitter vid små bord och läser eller präntar på pergamentrull. I rummet finns även sju bäddar med ett skåp vid sidan av varje.

DOLDA TING: I skåpen finns personliga tillhörigheter, dokument och några flaskor. Totalt finns 14 sm och 23 km.

4. Studerkammare och vapenförråd

Detta liknar rum 3, fast med tre bäddar, men här finns skottgluggar i norra väggen, mot trappan och entréhallen. Några kastspjut och två bågar med ett tjugotal pilar hänger på väggen. Vapnen är av enkel kvalité och värda hälften av det normala.

DOLDA TING: Som rum 3, men 8 sm och 47 km.

5. Sovkammare

Här finns tre våningsbäddar och skåp, men övrigt är det som rum 3 och 4. Dermatt berättar att detta är de yngre elevernas rum. Just nu har han 5 yngre och 9 äldre elever. De yngre undervisas av de äldre i läsning, skrivning och språket forntunga ca 4 timmar per dag. Därutöver ska de själva studera ca 4 timmar. De yngre eleverna svarar också för allt lättare arbete inom- och utomhus.

De äldre eleverna undervisar han själv. Dessutom övervakar de äldre eleverna vardagsgöromålen och deltar i försvaret om borgen skulle överfallas av svartalfer, reptilmän eller pirater. Sådana överfall är dock sällsynta.

DOLDA TING: Som rum 3 och 4, men 21 sm och 59 km

6. Liten hall

En bastant dörr leder ut till en uppåtgående trappa (6b). Till höger i trappan syns en liten trädörr.

DOLDA TING: Bakom trädörren finns en trappa ned till källarplanet.



7. Uthus

Ett lågt trähus med två dörrar. Östra avdelningen är en svinstia, den västra inrymmer några tomma bås för kor, förvaringsutrymme för trädgårdsredskap, och ett höloft.

8. Badstuga

Här finns dels torrdass och dels ett tvätt- och badrum med kar, och med en spis för att värma vatten.

9. Samlingsrum

Yttermuren är av sten, innerväggarna av trä. Rummet innehåller några små bord och flera stolar. Ljus strömmar in genom en skottglugg. Bredvid denna hänger en båge och ett koger med pilar.

DOLDA TING: Under ett bordsben ligger ett kopparmynt.

10. Studie- och sovrum

Tre bäddar med tillhörande kistor (låsta, STY 21). Ett stort olåst skåp och en öppen spis.

DOLDA TING: I kistorna 31 sm och 17 km samt en guldkedja (20 sm). I skåpet hänger tre tjocka mantlar.

11. Studie- och sovrum

Liknar rum 10. Tre

sängar och tre låsta kistor.

DOLDA TING: I kistorna 19 sm och 15 km.



12. Studie- och sovrum

Se rum 11. En lärjunge sover på en säng. Dermatt berättar att pojken gick vakt under natten.

DOLDA TING: I kistorna 11 sm.

13. Korridor

Korridor med stenväggar. Flera skottgluggar i ytterväggarna. Några bågar med pilar hänger bredvid skottgluggarna.

14. Akademins laboratorium

Ett stort rum med väggarna täckta av bokhyllor. En dubbel eldstad nästan delar rummet i två. Två bord står på golvet. Det ena är översållat med kartor och vid det andra sitter två äldre elever och studerar. I golvet finns fyra träluckor. Längs väggarna finns hyllor med flaskor, burkar, skålar, retortrar och dylikt. Två skottgluggar ger en sparsam belysning. Dermatt berättar att detta är laboratoriet där eleverna lär sig göra drycker och salvor. Endast de äldre eleverna får arbeta här.

DOLDA TING: Träluckorna i golvet leder ned till undervåningen och är avsedda för angrepp mot inträngande fiender.

SKATTER: Flaskorna och burkarna är fyllda med vätskor, salvor, pulver och torkade växt- och djurdelar. En magiker kan hitta värdefulla ingredienser som drakhud, draktänder, silver- och guldpulver och kvicksilver. En magiker som söker igenom rummen hittar lika många burkar som sin INT, vardera vägande 2 BEP och värd 1T100 sm. Resultat under 10 multipliceras med 100.

15, 16. Akademins bibliotek

Två rum med dubbeldörrar emellan. Väggarna är täckta av bokhyllor och skrivbord står på golven.

Skrivbordet i rum 15 är översållat med kartor. I rum 16 sitter två äldre elever och studerar.

SKATTER: Kartorna och böckerna är ålderdomliga och skrivna på flera olika och ibland okända språk. Innehållet är varierat. De flesta böckerna härstammar från borgens tidigare epoker, som länsherrens borg och som piratnäste. Om man frågar berättar Dermatt detta. Han är inte särskilt intresserad av böckerna eftersom de inte handlar om magi.

Pirathövdingarna var dåliga på att läsa men sparade böckerna på grund av deras penningvärde. Av rädsla för att bli lurade sålde de dock sällan något ur biblioteket. Varje bok väger 1T4 BEP. De tål inte vatten.

Det finns totalt 400 stycken böcker och 50 stycken kartor. Värdet varierar starkt, och det är svårt att bedöma vad som är värdefullt. Slå 2T20 för att få fram en boks värde i sm. Blir resultatet 30 eller mer är värdet tiodubblat (ex: 32 = 320). Blir resultatet 39 eller 40 är boken värd 2000 sm.

Kartorna härstammar från pirattiden och visar mest kustområdena kring träsket, piraternas normala jaktmarker. De är värda som böckerna. En av kartorna visar en nedgrävd skatt som ligger på Vargön.

17. Dermatts rum

Detta är ett spartanskt inrett sovrum för en person. På en vägg hänger en vacker bonad föreställande ett skepp till havs (värde ca 50 sm). Här finns en säng, ett skrivbord med skrivdon och ett skåp. I skåpet finns kläder.

Takvåningen

18. Takrum

Trappan slutar i ett stort rum med stenväggar. Ljus faller in genom tre skottgluggar och ett fönster. En eldstad finns i rummet. Den verkar inte ha använts på länge. Rummet är kallt och rått. En låst dörr (STY 30) leder ut till taket.

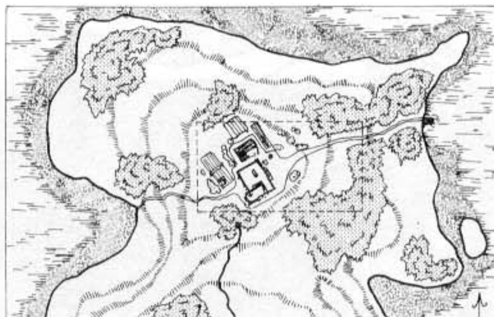
19. Taket

Taket är trälagt men täckt med sand (för brandfarans skull, en eldpil ska inte kunna antända taket och och eld kunna släckas snabbt). Runt kanten löper ett krenelerat bröstvärn. Mitt på taket finns en skorsten med flera pipor. Utanför dörren (men osynlig inifrån) leder en trätrappa upp på takrummets tak. Däruppe finns sedan länge ett örnnäste (som naturligtvis inte heller kan ses inifrån).

Dermatt berättar att det här rummet tidigare

var vapenförråd och förläggning för takvakten. Numera är det bara en utsiktsplats. Ber någon i gruppen att få komma ut på taket berättar Dermatt om örnarna.

DJUR: På taket bor två vuxna och två halvvuxna örnar. De tycker inte om främlingar men strider bara i självförsvar.



Källaren

Källarnivån har en takhöjd på 1,8 m. Dermatt bryr sig inte om att visa denna del av anläggningen under rundvandringen.

20. Gång

En gång med murade väggar och jordgolv. Några släckta facklor sitter instuckna i sprickor i väggen vid trappan.

21. Rum

Ett stort rum med jordgolv och delvis murade väggar. Nordöstra hörnet består av en klippvägg. Mitt i rummet finns en naturlig klippelare som håller upp taket. Längs västra väggen ligger högar med frukt och rotsaker. Längs östra väggen står fyra öltunnor.

DOLDA TING: En av tunnorna är full med öl, en annan fylld till 2/3.

22. Gång

En gång som slutar i en klippvägg. Till vänster finns tre smala dörrar med gallerfönster. Dörrarna står på glänt och tvärslåarna ligger på golvet. Innanför dörrarna finns tre små celler som nu står tomma. Detta är borgens gamla fängelsehålor.

23. Cell

Cellen visar klara tecken på att inte ha använts till någonting över huvud taget under flera år.

DOLDA TING: I norra väggen är en sten i muren lös. Tar man bort den hittar man en bit av en läderbenskena och rester av en pergamentrulle. Pergamentet är svårt skadat av mögel och fukt. Texten är oläslig. På läderbenskenan finns en karta, ritad med brunt bläck. Namnet Ait-Semuin kan tydas. En person med färdigheten Historia kan veta att Ait-Semuin var en fruktad pirathövding för ett par hundra år sedan (räknas som liten händelse).

SL: Pergamentrullen skrevs av en alltför nyfiken och självständig pirat som fick sitta i fängelsehålan sedan han snokat i Ait-Semuins affärer. Kartan är en kopia av den karta över Vargön som finns i biblioteket och som fången ritade ur minnet medan han satt i cellen. Hans rotande i biblioteket var en av orsakerna till att han hamnade här.

24. Cell

Liknar cell 23.

25. Cell

Liknar cell 23, men den bortre väggen är en klippvägg.

26. Matkällare

En matkällare med två vintunnor (80 BEP/st) stående längs väggen. Här finns också torkat och saltat kött, spannmål, syltad frukt och annan föda, sammanlagt 200 dagsransoner.

27. Dörr

En kraftig dörr med sten staplad framför. Det tar 20 minuter att lyfta bort stenarna. Bakom dem spärras dörren av en bom som dock kan lyftas bort.

28. Gång

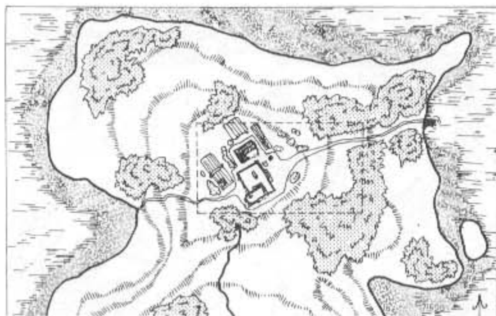
En gång huggen genom klippan. Golvet är täckt av ett tjockt lager damm. Längre fram blockeras gången av ett stenras. Det tar 12 mantimmar att gräva bort raset, och man finner då enbart att gången slutar i bergväggen 8 m bortom det.

SL: Gången grävdes för att vara en flyktväg ut ur borgen vid belägring, men man kom in i en instabil del av berget och arbetet avbröts efter ett flertal ras. I stället gjorde man en skattkammare på ena sidan.

29. Klipprum

Ett rum uthugget direkt ur klippan. Rummet är tomt och används inte till någonting nu för tiden. Det är svalt och skulle kunna fungera som livsmedelsförråd vid en belägring.

Dermatt



Dermatt undervisar i vissa mentalism- och elementarformler. Eleverna kommer från olika delar av världen och de har blivit hitsända från andra akademier för att studera just de besvärjelser som Dermatt behärskar. Dermatt har nämligen ett rykte om sig att vara en skicklig men ytterst specialiserad magiker. Om någon i spelargruppen har studerat Mentalism eller Elementarmagi har han hört talas om Dermatt, om han lyckas med ett färdighetsslag.

Några av eleverna kommer från trakten och har fått börja studera här för att de har gåvan att lära sig magi. Dermatt är noggrann med disciplin, ordning och reda, och spelarna upptäcker att de blir respektfullt och artigt bemötta av eleverna, särskilt andra magiker.

Annan kunskap

När spelarna samtalar med Dermatt kan han ge dem information om en del olika företeelser i träsket. Även eleverna känner till en del, även om de inte är på långa vägar när lika insatta.

Alver

Jovisst känner man till alverna, och Dermatt har personligen besökt alvernas by flera gånger. Han kan skriva ett introduktionsbrev till alverna om han har fått ett mycket positivt intryck av spelargruppen.

Nymfer och karkioner

Det lär finnas sådana i trakten, men Dermatt vet inte mer.

Handelsstationen

Akademin har haft sporadiska kontakter med handelsstationen, även om man föredrar att vara självförsörjande. Dermatt har sett till att sprida ut rykten om det olämpliga för utomstående att besöka ön; han vill inte ha nyfikna handelsmän drällande på ön, det stör ju undervisningen, speciellt om det dyker upp söta flickor som kan distrahera tonårspojkarna...

Viandars tempel

Dermatt känner till både religionen och var templet ligger. Han var en gång för många år sedan där och informerade den dåvarande översteprästen att det vore mycket dumt om Viandars tjänare skulle försöka fånga och offra någon av Dermatts elever. Om detta skulle hända skulle hämnden bli snabb och skoningslös. Översteprästen tog Dermatts ord på allvar och har sedan dess ignorerat akademin fullständigt.

Reptilmän och svartfolk

Dessa raser betraktas som fiender. De har gjort stöldräder mot ön och Dermatt ser dem som ett hot mot sina elever. Det är därför eleverna har fått en viss träning i stridsfärdigheter.

Urbefolkningen

Urbefolkningen betraktar Dermatt som en vis och obegriplig varelse som man ska undvika. Därför besöks inte ön av urbefolkningen. Dermatt tycker att detta är bra. Han har ingenting emot urinvånarna, men föredrar att vara ostörd, och har därför medvetet försökt skaffa sig en mystisk image.

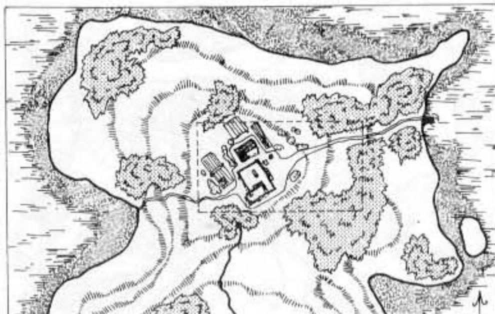
Kristallön

Dermatt känner även till Kristallöns läge och kan peka ut den på spelarnas karta. Han vet inte särskilt mycket om platsen eftersom han inte har gjort några närmare studier av den. Orden och dess öde har han en vag aning om, men eftersom de hade en helt annan inställning till magi än han själv, har han i stor utsträckning varit ointresserad av den.

Handlingen fortsätter

Om umgänget mellan Dermatt och spelargruppen utfaller väl, erbjuder han rollpersonerna att övernatta i huset innan de fortsätter i morgon. De får sova i lediga sängar. Under natten kan följande äventyr utspela sig. Men tänk på att det är tufft och blodigt och du, SL, bör därför inte kasta det på en svag och sårad spelargrupp; de kan då komma att förintas av demonen. Dra dig inte för att försvaga demonen om den är för mäktig; det enklaste sättet är genom att minska absorberingen hos dess naturliga skydd.

En av de äldre studenterna, Nerri, är inte fullt så renlärig som sina kamrater. Han har även ägnat sig en smula åt nekromanti och har hittat en bortglömd bok i biblioteket som bland annat innehåller en beskrivning på hur man frammanar en demon från Kaos. Pojken är ung och övermodig, så i den stilla natten smyger han ut för att testa sina nyvunna kunskaper. Strax före midnatt lyckas han frammana demonen, men misslyckas att kontrollera den. Istället dödar demonen pojken under fasaväckande skrin. Detta lär väcka folk (slå ett PSY-slag för att vakna). Dermatt vaknar snabbt, rusar ut i nattsärken och angrips av demonen. Han lyckas dock undkomma levande och stapplar in i huset, slår igen porten och kollapsar medvetslös och blodig på golvet.



Ungefär nu bör spelargruppen ha vaknat, samlats och fått överblick över situationen. Du bör styra handlingen tämligen hårt från det att rollpersonerna vaknar fram till denna situation och försöka bygga upp en skräckstämning. Tänk på att spelarna endast vet vad de har sett och hört.

När spelarna har upptäckt den svårt skadade Dermatt kommer Stepan, den pojke som stod vakt på hustaket nedrusande och berättar med andan i halsen vad han sett och hört:

"Nådiga herrar, först såg jag en ljusblixt, kanske femtio meter bort, och i den rörde sig en jättestor, otydlig varelse. Sedan hörde jag ett fasans skri där bortifrån, men kunde inte se något tydligt i mörkret. Jag spejade för att få en bättre uppfattning när jag hörde att någon sprang ut ur huset och jag kunde sedan skymta mäster Dermatt. Men mot honom kom en stor skugga och de verkade kämpa. Sedan flydde mäster in i huset, medan skuggan rörde sig bortåt. vad ska vi göra, nådiga herrar?"

Lägesgenomgång

I huset finns, förutom spelarna, fem pojkar i åldern 10-13 år och åtta i åldern 14-17 år. De fem yngsta kan inga besvärjelser och behärskar inga färdigheter som är till nytta i äventyret, utom att de kan simma och paddla kanot. De åtta äldre har däremot begränsade kunskaper i både magi och strid. Men initiativet ligger helt hos spelarna. Pojkarna vet inte vad de ska göra och överlåter helt åt spelarna att leda dem.

Av dramatiska skäl är det lämpligt att låta Dermatt vara medvetslös. Om han HELAs så kommer spelarna att låta honom föra befälet över situationen, och det tar bort mycket av spänningen. Spelarna bör uppleva att det faktiskt är upp till dem att ta itu med situationen. Om spelarna lyckas hela hans sår (han är på –2 KP) när de hittar honom, låt honom vara så chockad av det han har råkat ut för, att han inte kan kommunicera med omvärlden. Om du föredrar kan du låta honom dö. Detta placerar spelarna i en än mer ansvarsfylld position, eftersom de då också måste få pojkarna från ön.

De åtta äldre eleverna kan utrustas med kortbågar, kortspjut, små sköldar och heltäckande läderrustningar. De är inga stridsvana individer och kommer därför att reagera huvudlöst i svåra krissituationer. Reaktionen kan variera från fullständig panik, till strid till sista blodsdroppen i lägen när flykt vore bättre. Vidare vägrar de att gå ut på egen hand. Minst en person ur spelargruppen måste följa med på varje expedition ut ur huset tills demonen är förintad.

Bollen är nu helt och hållet i spelarnas händer.

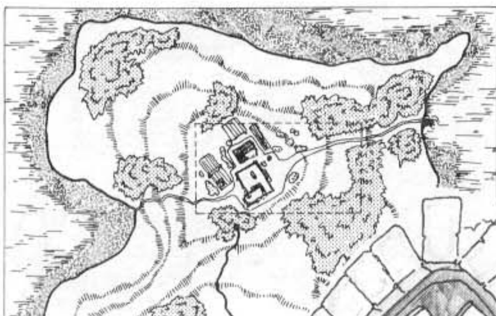
Biblioteket

I en magiakademis bibliotek kan man hitta volymer om än det ena, än det andra, så om rollpersonerna letar här kan de faktiskt finna material som kan vara till viss hjälp i att bekämpa demonen. När en rollperson söker i biblioteket ska han slå ett INT-slag. Om resultatet räcker för ett normalt INT-slag hittar ett av nedanstående dokument, ett svårt två och ett mycket svårt tre. Flera rollpersoner kan söka. Exakt vilket/a dokument som en person hittar bestäms av SL.

Magiska pergament:FRAMMANA SALAMANDER E4, FRAMMANA GNOM E5, KONTROLLERA REPTIL E3.

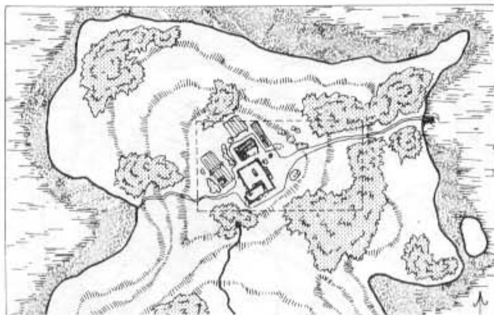
Allmän information: *Libris Chaosium*, en skrift av magikern Magister Sagober Laxhand som handlar om Kaos, demonernas ursprung. Läsaren lär sig exakt hur följande demoniska förmågor fungerar: Skräckslå, Osårbarhet, Te-

leportering. För att kuna läsa boken krävs Läsa/Skriva jori B4 och det tar fem timmar att ta sig igenom den.



Annales Victoriae super Monstrum Chaoticum, en bokrulle där elementarmagikern Erap At redogör för flera metoder att fånga demoner. En gång fångade han en lössläppt demon i ett pentagram som ritades av ett antal gnomer. Pentagrammet var mycket stort, med en radie på kanske hundra meter och det ritades medan demonen befann sig inne i en liten grotta. En annan metod han nämner är att låta salamandrar med eld rita ett pentagram på ett trägolv. Om demonen är stilla vid någon punkt kan

man lägga ut ett pentagram av metalltråd kring den. Alla dessa metoder förutsätter att demonen inte aktivt ingriper i arbetet, och kan därför vara svåra att genomföra i praktiken. För att kuna läsa boken krävs Läsa/Skriva jori B4 och det tar två timmar att ta sig igenom den.



Laboratoriet

Här kan rollpersonerna hitta droger som kan komma till användning, närmare bestämt celli (10), sarassos (7), stridsdryck (1) och stjärnedryck (2). Antal doser anges inom parentes.

Vidare finns här en del verktyg, t.ex. hammare, såg, slägga och spikar. Bland annat kan man hitta en rulle med ca 200 meter bronstråd.

Alternativa handlingar

Om SL vill göra äventyret ännu mer skrämmande och farligt följer här några förslag på olika metoder som kan användas. Tänk på att det blir ännu hemskare om demonen också besitter förmågan Osynlighet. Du som är SL måste vara försiktig när du skapar demonen, så att spelarnas rollpersoner inte blir enbart slaktboskap för ett övermäktigt monster. Även om det blir en fruktansvärd kamp mellan dem och demonen bör rollpersonerna ha någon slags chans att besegra den eller fly från ön.

Intrång

Demonen kan tränga in i magiakademins byggnad. Detta kan leda till en förtvivlad nattlig skärmmytsling inomhus, i bästa *Alien*-stil. Demonen kommer att utnyttja sin överlägsna förmåga att fungera i mörker. Den försöker angripa i situationer där det inte finns belysning eller där den först har kunna släcka eventuella ljuskällor.

Spelarnas situation blir ännu värre om demonen besitter förmågan Teleportering. Den kan då ta sig från rum till rum utan att det märks och kan också anfalla ur plötsliga bakhåll som är näst intill omöjliga att förutse.

Om demonen har förmågan Hypnos kan den använda eleverna eller spelarnas egna rollpersoner som vapen mot spelarna. Eftersom demonen är en hänsynslös och destruktiv varelse kommer den att utnyttja sina offer på ett brutalt och effektivt sätt.

Maskering

Demonen besitter en specialvariant av förmågan Kroppsförändring: den kan förändra sin STO samtidigt som den byter utseende. Det var inte Dermatt som stapplade in blodig och sönderriven, utan demonen. Dermatt finns kvar någonstans utanför, död eller levande.

När sedan demonen får chansen kommer den att sprida död och förintelse omkring sig inne i akademin, samtidigt som den utnyttjar sin förmåga att se ut som Dermatt eller någon annan person som ett skydd. Ingen kan väl förvänta sig att ett barn i själva verket är en fruktansvärd mordmaskin.

De som har sett filmen *The Thing* av John Carpenter känner igen situationen.

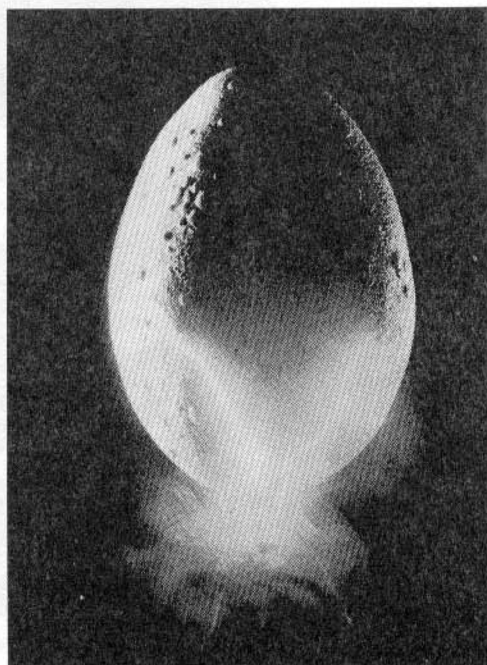
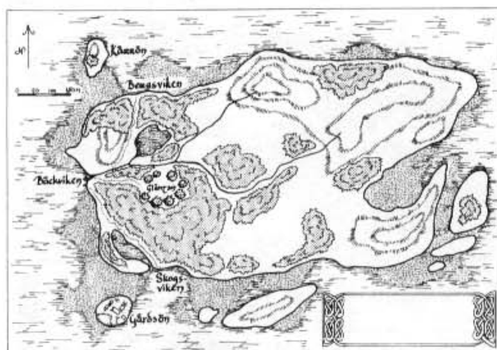


Bild ur filmen Alien



Alvön

Kärrön

En mindre ö, ca 100 meter lång och 60 meter bred. Marken är täckt med gräs, och här växer enstaka lövträd och buskar. Flera fåglar häckar på ön, och några kaniner kan upptäckas. På norra sidan är öns strand fri från vass, på södra sidan växer det dock massor av vass. En smal kanal leder genom vassen in till en smal strand på andra sidan. Stranden tycks tillhöra en större ö med höga träd.

SL: Stranden som skymtas är alvöns norra strand. Väljer gruppen att fortsätta in till stranden, fortsätt äventyret vid Bergsviken.

Gårdsön

En mindre ö, ca 130 meter lång och 90 meter bred, till stor del omgiven av vass. Ön är låg och platt. Några stora ekar och förvildade fruktträd växer här. Rester av en stengärdsgård och några husgrunder sticker upp ur gräset. Runt en av husgrunderna växer en del bärbuskar.

Från öns norra del kan man se en större ö med en sandstrand och höga träd.

SL: Stranden som kan ses åt norr är alvöns sydstrand. Paddlar gruppen över dit, fortsätt vid Skogsviken.

På ön finns ruinerna av en bondgård. Här bodde förut människor som umgicks livligt med alverna. För 150 år sedan brändes gården av svartalfer, och de överlevande flyttade från platsen.

DOLDA TING: I jorden kan man eventuellt hitta några rostiga, förstörda jordbruksredskap och vapen. Rester av svartalfsskelett i förmultnade rustningar kan också upptäckas.

DJUR: En flock vilda getter, några kaniner och höns finns på ön.

Bergsviken

En smal kanal mellan vassruggarna leder in mot en liten sandstrand, som avgränsas av tät skog. En antydan till stig leder in i skogen.

Till höger reser sig en höjd där det växer små buskar och träd. Det går att ta sig fram både på höjden och mellan denna och vassen. Uppe på krönet är växtligheten dock så tät att man inte har någon utsikt därifrån.

Till vänster övergår stranden i ett stenigt parti där det växer kraftiga, taggiga snår. Där kan man endast ta sig fram med svårighet. Ett lyckat Hopp betyder att man kommer 3 m denna SR. De taggiga buskarna gör 1T2 poäng skada varje SR man försöker forcera dem (rustning skyddar förstås). Det svårforcerade området är 60 m brett.

SL: Detta är norra stranden på alvön.

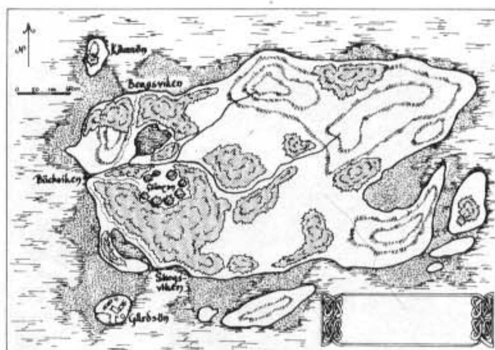
Stigen

En smal vindlande djurstig leder genom skogen runt en höjd. Efter några hundra meter ser man ett kärr som breder ut sig till höger om stigen. Det är ett "bottenlöst" dyhål som inte bär större varelser än kaniner och är för dyigt för båtar och flottar. Stigen slutar vid en å som är ca 7 meter bred. På andra sidan syns en gles, hög skog men ingen stig.

Ån är 1,5-2 m djup. Alldeles där stigen tar slut finns ett vadställe där vattnet är 1 m djupt. Strömmen är måttlig, och just här kan man ta sig över utan risk. På alla andra ställen ska man lyckas med ett STO-kast att behålla fotfästet. Den som misslyckas dras med strömmen 12 m/SR tills han lyckas med ett SMI-kast och därmed återfår fotfästet.

Söder om ån är terrängen glest bevuxen med gamla högväxta träd av vackert och sällsynt utseende. 100 meter söder om ån finns en bred, välskött stig.

SL: Detta är den stig som beskrivs vid Bäckviken. När rollpersonerna hittar den fortsätter du äventyret enligt det som står där. Alvernas vaktposter upptäckte nykomlingarna redan innan de kom iland på ön. Händelserna är desamma som när man nalkas gläntan från västra stranden.



Skogsviken

En vik mellan vassruggar leder in till en strand där det växer tät och risig skog. Åt öster blandas skogen med vass nere vid vattenbrynet. Skogen är svårforcerad. Maximal hastighet är 3 m/SR, och för att alls ta sig framåt måste den rollperson som går först slå under sin STO+STY med 1T100. Ett misslyckande betyder att det är stopp och hela gruppen måste vika av västerut eller tillbaka till stranden. Mellan skogen och vassen på vänster sida går en stig åt nordväst. Den slutar efter några hundra meter vid en ny strand.

SL: Den nya stranden är den som beskrivs vid Bäckviken. Fortsätt äventyret där. Alvernas vaktposter upptäckte nykomlingarna redan innan de kom iland på ön. Oavsett vilken väg de tar står de under kontinuerlig övervakning, och när de närmar sig gläntan blir skeendet desamma som vid västra stranden.

Bäckviken

Mellan två vassruggar syns en ca 90 m lång sandstrand. I sydöstra delen av stranden faller en bäck ut i sjön. Precis i bäckens mynning ligger en stor sten. En bred stig försvinner in bland träden. Långt in kan man ana en glänta.

SL: Detta är alvbyns normala båtplats. Främlingarna har upptäckts och alver finns gömda i närheten för att observera dem.

DOLDA TING: En bronsstång med en ring finns fastsatt i stenen. På stången kan man läsa på älviska: "Landfäste". Under träden kan man dessutom hitta två små kanoter i ett lätt, starkt barkmaterial. Försöker man stjäla dessa blir alverna mycket arga.

Gläntan

Gläntan är en öppning mellan höga, jämnstora träd. Åtta av träden är verkliga bjässar. Mellan 25 till 35 meter upp bland deras grenar kan man skymta alvernas trädhus. Vid vart och ett av dessa träd finns repstege som leder upp till ett hål i den understa plattformen.

I gläntan växer sommartid knähögt frodigt gräs och många ängsblommor. I mitten finns fyra stående träpålar, och mellan dem en eldstad. Bortom den skymtar man en brunn med hävarm. Hela platsen andas frid och välstånd.

DOLDA TING: Öster om eldstaden står tre alver gömda.

Möte med alverna

När gruppen nått halvvägs till eldstaden visar sig en alv på andra sidan om denna. Han håller en till hälften uppdragen kortbåge i händerna. På stigen bakom gruppen kommer ytterligare två alver fram, också de med halvdragna kortbågar. I skogsbrynet finns fler alver dolda.

Alvledaren frågar på älviska vad främlingarna vill. Kan ingen svara på älviska verkar han bli missnöjd och upprepar sin fråga en aning långsammare (men fortfarande på älviska). I själva verket kan han jori, men det låtsas han inte om.

Skulle någon höja ett skjutvapen eller anfalla med draget handvapen, skjuter alverna sina pilar. En strid mot alverna här kan knappast sluta väl för gruppen, eftersom det finns många beväpnade alver uppe i träden som kan skjuta ned på dem.

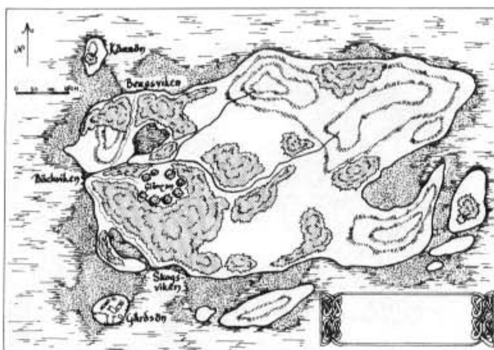
Om frågorna inte besvaras prompt och öppet, eller om ingen rollperson talar älviska, eller om gruppen avvaktar utan att göra något alls samlas plötsligt flera alver runt gruppen med fullt dragna bågar, och alvledaren beordrar främlingarna på jori att försvinna från ön. "Gå! Ni är inte välkomna hos oss. Den som inte hjälper alverna i trångmål är inte alvernas vän."

Kan någon svara på älviska verkar ledaralven genast mer positivt stämd. Utan att närma sig (eller tillåta äventyrarna att närma sig) frågar han ut gruppen om deras ärende på ön, varifrån de kommer, osv.

Om samtalet utlöper väl inbjuder ledaren gruppen sedan att stiga fram till eldstaden. De bjuds att sitta på några vackra mattor. Flera alver dyker upp, och främlingarna bjuds på mat och vin av alvkvinnor. I husen märks också rörelse. Flera alvbarn kommer och tittar på främlingarna.

Samtal med alverna

Alvledaren förklarar att de just nu är extra vak-



samma mot främlingar. För det första är en svartalfstam på plundringsstråt. Ibland brukar de skicka fram människor som vuxit upp hos svartalferna, för att lura sina offer.

Vidare har en ung alvkvinna, i ålder motsvarande en mänsklig tonåring, nyligen försvunnit och tros vara bortrövad. Hennes spår slutar vid en massa andra spår som tyder på människor och kanske dvärgar. Man hittade en trasig dvärgstövel strax intill (SL: Detta är ett villospår). Dvärgar är helt främmande i Marsklandet, och alverna misstänker dem i första hand. Eftersom det finns risk att byn blir anfallen av svartalfer eller reptilmän har man ännu inte vågat sända ut sökpatruller för att leta efter den försvunna kvinnan, för då skulle alltför många vapenföra vara borta om byn skulle utsättas för ett angrepp.

Alverna är en tillbakadragen grupp, där alla är släkt med alla. De är föga intresserade av kontakter med omvärlden, utan föredrar att leva i stillhet. De livär sig på fiske och jordbruk.

Överenskommelse

Om samtalet mellan spelargruppen och alverna utvecklas på ett vänskapligt sätt, frågar alvledaren om gruppen skulle vilja hålla utkik efter alvkvinnan under sin färd i Marsklandet. Kan de återföra henne hit är alverna villiga att betala 70 gulden. Kan de ge upplysningar som leder till att hon eller hennes bortrövare hittas, är alverna villiga att betala 35 gulden. Lyckas alverna med hjälp av upplysningarna återföra kvinnan oskadd kan full betalning tänkas.

Går gruppen med på det är alvledaren nöjd och ger gruppen värdefulla upplysningar om Marsklandet (han har ju trots allt bott där i över tusen år).

SL beslutar vilka upplysningar alven ger och hur de framställs. Det måste bero på vad gruppen har berättat om sina planer, vad de har upplevt och vilka frågor de ställer.

Kristallön

Han kan peka ut den sökta ruinens ungefärliga läge, om han får veta tillräckligt om huvuduppdraget. Den här alvgruppen hade dock inget med ruinens forntida invånare att göra.

Nymfer och karkioner

Han känner till var nymferna bor, och vet att det finns en karkion i regionen, men han har ingen aning om var karkionen håller till. Karkionen har besökt ön några gånger, men aldrig avslöjat sin boplats.

Viandars tempel

Alven varnar för "galna präster med förlängt liv och människooffer som specialitet" (se Tempelön). Alverna vet vilken ö det rör sig om, men vet ingenting om hur det ser ut där.

Handelsstationen

Han kan berätta att det finns en människoby i träsket där handel kan ske. Någon enstaka alv har besökt byn med glesa mellanrum och det verkar som om människorna där är gästfria och vanligtvis pålitliga. Men det var i och för sig kanske ett sekel sedan någon var där sist.

Magiakademin

Han kan berätta om Dermatt och hans skola och förklarar då att det rör sig om en tillbakadragen animistmagiker som undervisar elever i magins ädla konster. Alven kan peka ut vilken ö det rör sig om och om han får ett positivt intryck av spelargruppen kan han skriva ett introduktionsbrev till Dermatt.

Drakön

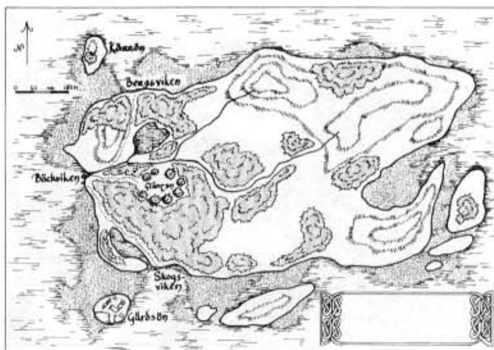
"Sedan ett par hundra år bor det en drake i en gammal ruin på en av öarna i träsket." Alven kan peka ut vilken.

Tigerön

Han vet att för länge sedan planterade människor ut tigrar på en av öarna. Avsikten var att skydda ett gravmonument. Tigrarnas avkomlingar finns kvar och anfaller utan förvarning om man stiger i land. Också i detta fall känner alven till vilken ö det rör sig om.

Urbefolkningen

På flera öar bor en ålderdomlig människoras som fanns här redan innan alverna kom hit. De undviker för det mesta direkt kontakt med främlingar, men idkar gärna byteshandel som sker enligt en gammal ritual (se beskrivningen av urbefolkningen). Man kan köpa mediciner och motgift av dem. De är absolut pålitliga vid byteshandeln.



Gåvor

Beroende på hur öppna och ärliga rollpersonerna har varit och hur samtalet har utvecklats, kan det tänkas att alvledaren erbjuder dem vissa gåvor:

a. 2T10 kakor canas.

b. En flaska med ett grått pulver. Häller man lite av pulvret i vattnet, sprider det sig och håller krokodiler på avstånd i minst en timme (om det inte är strömt). Flaskan innehåller tio doser och är värd 10 sm.

Övernattning

Gästerna erbjuds att övernatta i alvbyn. Om de accepterar visas de till det tredje trädhuset medurs från stigen. Dit upp leder en repstege. Om någon har svårt att klättra på den kan alverna hissa ned en stor låda som används för att lyfta upp varor, och en person i taget kan hissas upp i den. Trädhusets golv befinner sig på 20 m höjd. Det här huset har bara två våningar, det finns andra som ser ut att ha upp till fem eller sex våningar.

Trädhusen är byggda i cirkel runt stammen på de väldiga träden. Husen är lätta att försvara. Blir alverna angripna drar de upp repstegarna, sedan kan de sitta och skjuta på angriparna i godan ro. Skulle fiender trots detta lyckas ta sig in i något av husen kan alverna få hela huset att störta till marken i bitar. Kvarvarande alver finns då på den översta takplattformen som är kvar. Att fälla något av träden torde ta 1-2 veckor för ett tiotal man. Att använda eld lönar sig inte, då trädets bark ger ett mycket effektivt brandskydd.

Alvboning

Nedre våningen

1. Allrum

Ett stort allrum vars innervägg utgörs av trädets silvergrå stam. I golvet finns ett hål till repstegen. Väggarna är rikt smyckade med målningar och sniderier. Lyktor hänger från taket. I den yttre väggen finns ett glaslöst fönster som kan stängas med en lucka. Golvet är översållat med små bord och sittkuddar. På en sidovägg hänger fyra kortbågar, och tre långspjut står lutade i hörnet. Pilar till bågarna står i stora korgar nedanför. Mitt på den andra sidoväggen finns en dörröppning med ett tjockt draperi.

2. Kök och matsal

Vid ytterväggen står en liten murad spis. En arbetsbänk och flera skåp med köksutrustning står längs sidoväggarna. Dessutom finns en vask i brons med rinnande vatten och ett avlopp ned till marken. Om man frågar, talar värden om att vattnet samlas upp i skinnsäckar högst uppe i trädkronan. En del av vattnet leds till ett stort, svart bronskärl utanpå huset.

Hela ytterväggen kan fällas ut så att rummet blir en uteveranda. I övrigt finns likadana låga bord och sittkuddar som i rum 1. En dörr med draperi syns mittemot ingången. Den leder till rum 3.

3. Musikrum

Här samlas alverna för att musicera och läsa dikter. Det finns tre soffor och några småbord. På borden ligger en del musikinstrument, bl a silverflöjter. Några noter eller diktböcker syns inte till eftersom alverna kan all sin musik och sina dikter utantill. En smal trappa leder upp genom ett hål i taket. En dörröppning med draperi på motsatta sidan rummet leder till rum 4.

4. Sovrum

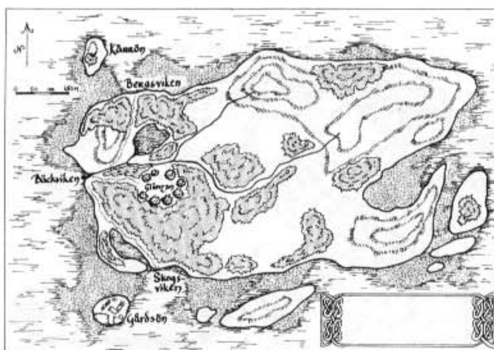
Ett sovrum med en enda stor skinnbädd. Längs väggen finns flera skåp. Ytterväggen kan öppnas utåt liksom i rum 2. Flera vackra prydnadsföremål i ädelmetall finns i rummet, bl a silverlyktor utformade som facklor. Detta är värdparets sovrum, eller snarare vilorum eftersom alver behöver ytterst lite sömn.

Övre våningen

5. Arbetsrum och bibliotek

Längs väggen står flera bokhyllor med inbundna böcker och bokrullar. På golvet står ett skrivbord med skrivdon och fint papper. Rum-

met lyses upp av en taklampa och en bordslampa i silver.



6. Arbetsrum

Ett annat arbetsrum. På golvet och längs väggarna finns flera mer eller mindre färdiga bruksföremål och prydnadssaker i trä. Även brons- och silverföremål under bearbetning kan ses. Värden är en av byns bästa träsnidare.

7. Gästrum

Detta rum har förut använts som barnkammare, men är numera gästrum. Prydnaderna utgörs av alviska leksaker. Ytterväggen kan fällas utåt liksom i rum 2 och 4. Tre stora sängar, ett rymligt skåp och två mindre kistor för resandes tillhörigheter finns också. Två personer kan sova bekvämt i varje säng.

8. Gästrum

Ytterligare ett gästrum. Här finns inga leksaker, men diverse prydnadsföremål. I övrigt som rum 7.

9. Förrådsrum

Ett mindre förråd med diverse småsaker.

Alverna

Det bor 35 vuxna alver här. Några av dem befinner sig på annan plats. Det finns också tre alvbarn i byn. Allihop är släkt med varandra på olika sätt och deras ålder sträcker sig från ett par år till åtskilliga sekler.

Denna alvstam är hängiven musiken. Alla medlemmar spelar något instrument eller sjunger, och var och en bör, förutom sina vanliga färdigheter, utrustas med FV B4-B5 i någon musikfärdighet. Alverna trakterar alla slags instrument, men de har en förkärlek för sådana med stillsamma och mjuka ljud. Sålunda bör de förses med flöjter och och harpor snarare än trumpeter och slagverk.

Alverna är synnerligen skickliga i stämsång av ett slagsom närmast påminner om den som i vår värld förekommer bland bantufolken i södra Afrika.

Om rollpersonerna övernattar kommer de att få vara med om en musikalisk afton tillsammans med alverna. Om någon av rollpersonerna har minst FV B4 i en musikalisk färdighet kan han framträda och vinna uppskattning bland alverna. Dessa lyssnar gärna på främmande, okänd musik, eftersom de kan lära sig något nytt av denna. Oavsett om rollpersonerna har någon musikalisk läggning eller inte kommer de i vilket fall som helst att få en musikalisk upplevelse som går utanför vad de förmodligen någonsin har upplevt tidigare i sina liv.





Handelsstationen

Landningsplatsen är en brygga i ett uppröjt område mellan vassruggarna på öns västra sida. Bortom bryggan syns en jordvall med en palissad av spetsade träpålar längs krönet. Det finns en öppning med en bastant port i vallen. Bakom vallen skymtar också ett trätorn med en vakt. Två pojkar står vid bryggan. En rödgul flagga är hissad på en stång.

SL: Detta är den enda egentliga, fasta människobosättningen i träsket. Byn lever i samspel med de nomadiserande invånarna. Man handlar med urbefolkningen och förser dem med redskap som kräver ett visst mått av teknologi att tillverka, t.ex. spjutspetsar av metall.

Då och då beger sig unga män från byn uppströms till San-Bu-Nim eller andra orter för att idka handel där.

Ankomsten

När båten närmar sig bryggan springer pojkarna fram och hjälper till med förtöjningen. Några minuter senare kommer en ståtlig man med två medhjälpare ut genom porten och fram till båten. Han verkar butter och reserverad, och frågar varför främlingarna har kommit hit. Han informerar dem om att de får bedriva handel, men den bör helst vara avslutad före mörkrets inbrott. Främlingar får inte vistas innanför vallen på nätterna.

När det korta och kyliga samtalet avslutats går mannen och hans medhjälpare in igen, fösande pojkarna framför sig trots deras svaga protester.

SL: Mannen är byns hövding. Hans bemötande av gruppen är knappast normal praxis. Annars vill byborna gärna ha handlande främlingar hos sig efter mörkrets inbrott, då det finns goda möjligheter att de gör av med en del av sin vinst på vin, kvinnor och spel, i synnerhet då man kan göra fördelaktiga affärer med smått berusade personer. Hövdingen har dock just nu vissa saker i byn som han inte vill avslöja, och trots möjligheten till vinster föredrar han att så snabbt som möjligt bli av med besökarna. Orsakerna till detta besynnerliga förhållande förklaras längre fram. Det påverkar hela besöket i handelsbyn.

I byn

Innanför jordvallen finns en öppen plats, omgiven av några låga hyddor med träväggar och vasstak. Framför ingången till varje hydda hänger några färggranna hudar. Vid alla hyddor utom nummer 3 är hudarna uppfästa så att ingången är öppen.

Mellan hyddorna finns torkställningar för fisk och hudar. Två kvinnor bearbetar några dyrbara silverutterskinn vid hydda 4. Mellan hydda 8 och porten finns ett 5 m högt trätorn. I tornet står en vakt klädd i rustning. Mellan hydda 4 och 6 kan man skymta ännu en öppning i vallen. Till höger om denna finns ett litet trävärn med skottgluggar. Några hundar, grisar och höns springer omkring på planen mellan hyddorna.

Framför hydda 3, den med stängd dörröppning, står två vakter, utan rustning men beväpnade med spjut. Några barn leker mellan hyddorna. Om de försöker närma sig främlingarna blir de åthutade av närmaste vuxen.

Hydda 1 är bastantare än de andra och har väggar av tegel. Det är byns smedja. Framför ingången ligger en del verktyg och nytillverkade vapen. Inifrån hörs hammarslag och svart rök stiger ur skorstenen trots värmen.

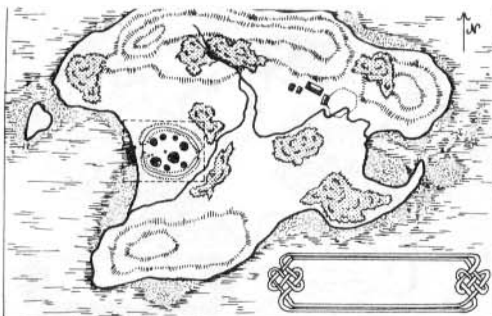
Hydda 6 är större och finare än de andra. Framför ingången står byhövdingen och talar med två män.

När rollpersonerna kommer in på torget syns flera ansikten i hyddornas öppningar. En av de män hövdingen talade med kommer fram och frågar vad besökarna vill köpa och vad de har att sälja. Om de har varor att sälja anvisar han en plats vid hydda 2 där de kan lägga upp sina saker. Han talar också om vad som säljs i de olika hyddorna.

Han upplyser också främlingarna om att något kringfjantande vill man inte ha, och alla främlingar måste vara ute ur byn före mörkrets inbrott. Han vill inte svara på andra frågor utan

hänvisar till byns lagar. Sedan går han tillbaka till hydda 6, varifrån han och en man till bevakar varje rörelse främlingarna gör.

Strax därefter kommer smeden ut tillsammans med en pojke. Han är tydligen en gladlynt och pratsam man, men verkar som om han försöker lägga band på sig. Då och då kastar han nervösa blickar mot de två vid hydda 6. Han frågar om främlingarna har brons eller järn att sälja, han börjar få ont om råmaterial. (SL: Han betalar upp till 50% mer än normalpriset för metaller.)



Han har vapen, pilar och andra smidesvaror till salu. En sköld kanske? Han har även ett fint lärlingsarbete till salu. Hans spjut är berömda i hela Marsklandet om han får säga det själv. Rustningar har han inte mycket av, det är dålig efterfrågan på så dyra ting. En gammal fjällrustning och några modifierade svartalfsrustningar i nitläder finns dock.

Han åtar sig gärna att reparera gruppens rustningar och vapen, men begär man omfattande arbeten måste gruppen komma tillbaka nästa dag och hämta sakerna eftersom de inte hinner bli klara till skymningen.

Medan man pratar med smeden kommer kvinnan från hydda 4 fram och undrar om gruppen är intresserad av några fina skinn. (SL: Silverutterns skinn är mycket sällsynt och dyrbart utanför Marsklandet, och kan säljas för upp till 900 sm/st. Kvinnan begär 600 sm/st för skinnen, men man kan Köpslå och få ner priset till 400 sm/st.)

Kvinnan flätar också goda rep och kan erbjuda färskmat. En höna, kanske? Fler bybor vågar sig fram. Det visar sig så småningom att mediciner är väldigt eftertraktade, man är beredd att betala hutlösa priser för sådana. Varför, vill ingen säga, "kan vara bra att ha". Alla är intresserade av nyheter utifrån och vad besökarna är för några, varifrån de kommer, osv. Däremot svarar de undvikande på frågor om förhållandena i byn.

Skulle någon försöka närma sig hydda 3 möts detta med ogillande och vid behov våldsamt motstånd. Frågar man efter husrum sneglar alla mot hövdingens hydda och hydda 3, varefter de skakar på huvudet.

Byns hemlighet

För en tid sedan skadades hövdingens dotter och enda barn (8 år) av en svartalfspil som träffade henne i ryggen när hon lekte vid stranden. Pilen var troligen förgiftad och flickans tillstånd är mycket allvarligt.

När inga mediciner hjälpte beslöt sig hövdingen för en desperat åtgärd. Med två andra män rodde han till alvernas ö, eftersom de hade hört att det bodde alver där och att alver är skickliga helare. Men ingen i byn hade träffat några alver, och de var mycket rädda för de magiska och främmande alvvarelserna. Inte heller kunde de någon älviska.

När de kom iland träffade de överraskande på en ensam alvflicka, som såg ut ungefär som en mänsklig tonåring. I ren panik kidnappade de henne och försvann. Det visade sig dock att den unga alvflickan inte talar något annat än älviska och hon vägrar konsekvent att samarbeta med sina fångvaktare.

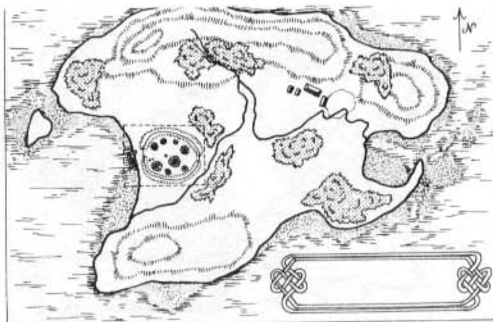
Alvflickan blev i sin tur nämligen vettskrämd av bortrövandet. Hon hade aldrig tidigare lämnat alvernas ö, och det enda hon kan tänka på är de äldre alvernas varningar för onda tempel där man offrar barn. När alverna vill skrämma sina barn säger de "akta dig så att inte templets män tar dig och offrar dig till mökrets makter". När hon fick se den sjuka flickan trodde hon att det var ett barn som skulle offras. Hon är fortfarande övertygad om att hon befinner sig i ett tempel och snart ska offras.

Den förbjudna hyddan

Med lite uppmärksamhet kommer rollpersonerna snart att märka att hydda 3 är förbjudet område och att ingen vill svara på frågor om den. Envisas besökarna med att titta in i hydda 3 går sju beväpnade män till angrepp och försöker köra ut främlingarna. Striden avbryts dock om någon bybo blir allvarligt skadad.

Om besökarna är kvar klockan fyra hör de plötsligt ett avbrutet rop på alviska: "Hjälp!". All verksamhet avstannar tillfälligt, och återupptas sedan febrilt. En kvinna springer från hydda 6

till hydda 3. Fyra män börjar bestämt köra ut främlingarna. Motsätter sig besökarna detta blir det strid enligt ovan.



I hydda 3 finns fyra kvinnor, som turas om att hålla vakt dygnet runt. Dessutom finns här den fångna alvflickan, som är löst bunden vid en påle med ett rep runt handlederna.

Kommer någon in i hyddan slår kvinnorna larm och försöker köra ut inkräktaren. Vakterna anfaller tillsammans med tillskyndande män (detta kan bli aktuellt om äventyrarna försöker smyga sig in i hyddan på natten). Även nu avbryts striden om någon bybo blir allvarligt sårad. Har byns män gett upp striden och/eller fången upptäckts är byborna villiga att berätta allt.

Om gruppen kan bota flickan, eller förmå alvflickan, att göra det blir byhövdingen mycket tacksam och skänker dem varor för upp till ca 2000 sm som belöning. Vidare får de byns

bästa hydda som nattkvarter.

Alvflickan är duktig i sjukvård. Får hon samla en del örter i skogen har hon 70% chans att hejda giftet så att en naturlig läkning kan påbörjas. Misslyckas hon måste man antingen



använda magi eller försöka hämta alvernas hövding. Alvflickan kan hålla liv i flickan tills denne anländer.

Beskrivning av hyddorna

1. Smedja

Smedja med en stor ässja mitt i rummet. Längs väggarna finns en mängd verktyg, jaktvapen och fiske- och jordbruksredskap. Dagtid arbetar smeden och tre pojkar här inne.

2. Tyger

Till vänster om dörren finns en murad spis med köksutrustning och vid sidan några träkistor och ett skåp. Golvet är täckt av vävda mattor. Till höger finnsett lågt bord och sittkuddar och rakt fram några skinnbäddar med duntäcken. Genom att dra för skinndraperier kan man dela rummet i flera mindre avdelningar. På dagen är dessa uppknutna mot väggen så att man får ett enda stort rum. Väggarna är dekorerade med bonader. Bröd, torkat kött, skinn, tyger, redskap med mera hänger från stänger i taket. Till vänster om den största bädden står en båge, ett koger och tre spjut, varav ett är ett bredbladigt jaktspjut. I hyddan sitter en kvinna och två barn.

Denna kvinna är väverska och säljer färgglada tyger som uppskattas av urbefolkningen. Hon säljer även krimskrams, t.ex. glaspärlor, mässingsspännen och knappar.

DOLDA TING: I kistorna finns tyg och en börs med 59 km.

3. Familjebostad

Liknar hydda 2. På en av sovplatserna sitter en ung alvflicka som är bunden med ett rep runt handlederna. Repet sitter fast i en påle som är nedslagen i jordgolvet. Alvflickan har munkavle. Två andra kvinnor bevakar henne. De är beväpnade med dolkar.

4. Läderarbeten

Liknar hydda 2. Här finns en man, två kvinnor och fyra barn. På väggen hänger ett spjut, en båge med koger och ett stort, vackert bredsvärd.

Denna familj tillverkar saker av läder, t.ex. rep och påsar.

SKATTER: I en kista finns diverse lädervaror och en börs med 46 sm och 154 km. Kvinnorna bär smycken värda 45 sm.

5. Gästbostad

En mindre hydda som liknar nr 2. Den är tom och inredningen är spartansk. Här kan besökare hyra tillfälligt husrum.

6. Hövdingens bostad

Liknar hydda 2, men är större och finare. Den är indelad i fyra rum, åtskilda av träväggar. Huvudrummet ser ut precis som i övriga hyddor, men till höger om ingången finns tre mindre sovrum som ibland används för att hysa betydelsefulla gäster.

Sovrummens golv är täckta av skinn och mattor. I varje rum finns dessutom en stoppad skinnbädd, några mjuka kuddar, bonader eller skinn på väggarna och en oljelampa i taket.

Hövdingen, en annan man, tre kvinnor och ett barn finns i hyddan. Barnet, en åttaårig flicka ligger medvetslös på en av skinnbäddarna.

På väggen hänger ett kortsvärd, en stridsyxa och ett lätt armborst.

SKATTER: På väggen hänger nio silveruttersskinn, tre silverbroderier (à 1 BEP och 150 sm). I kistor finns gömt 63 gulden, 130 sm och ett kopparskrin med guld- och silversmycken för 1800 sm. Skrinet med innehåll väger 2 BEP.

7. Mat & Dryck

Liknar hydda 3. Hyddan innehåller tunnor med salt, vin och sötsaker, saker som urbefolkningen inte kan göra själva. Utanför finns också några bänkar och bord. Över dem kan en tältduk spännas så att man får en taverna. I hyddan finns en gammal kvinna som sköter verksamheten.

SKATTER: 46 sm och 215 km finns gömda i hyddan.



8. Helgedom

Det finns flera sittkuddar på golvet runt ett litet altare. Den statyett som pryder altaret visar att det är helgat åt en fruktbarhetgudinna. I ett hörn står en stor trumma.

En kvinna, byns shaman, sitter här. Hon försöker schasa ut alla främlingar som tar sig in.

SL: Detta är byns helgedom och här bor byns shaman. Här dyrkar man Tafkol, en gudinna som associeras med skörd och fruktsamhet hos kvinnor. Shamanen försöker förtvivlat tänka ut något sätt att att bota den sjuka flickan. Hittills har alla hennes idéer misslyckats, vilket har inneburit att hennes anseende i bybornas ögon har minskat.

SKATTER: Kvinnan bär ett halsband värt 25 sm.

Öns invånare

Denna ö befolkas av en kardisk stam som har speciliserat sig på att handla med urbefolkningen. Men de kan inte livnära sig på enbart handel utan ägnar sig även åt jordbruk, fiske och jakt.

Stamsammanhållningen är total; det är gruppens enda chans att överleva i den miljö där de är bosatta. Svartalfer och reptilmän utgör ett ständigt hot och därför är alla vuxna tränade i vapenbruk.

Gården

Jordbruket bedrivs på en lantgård som ligger längre in på ön. Där bor åtta vuxna och tio barn. Den är nybyggd, och är första steget i stammens projekt att skaffa sig nya, rejäla bostäder åt allihop. Planen är att man ska ha en by med trähus inne på ön och att strandbyn ska förvandlas till enbart en handelsplats.

Frågor och svar

Svartalfer och reptilmän

Man hatar svartalfer och reptilmän och vägrar att överhuvud taget ha med dessa att göra. Den allmänna uppfattningen är dessa varelser gör sig bäst uppspetade på spjutspetsar.

Alverna

Relationerna till alverna beskrivs ovan.

Nymfer och karkioner

Här vet man absolut ingenting om dessa.

Magiakademin

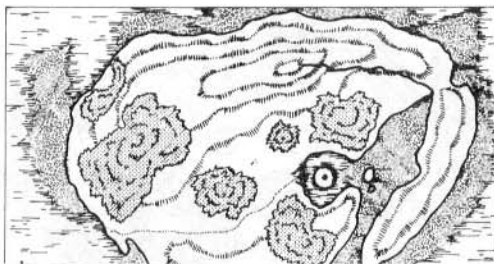
Man kan beskriva ungefär var magiakademin ligger, men man varnar också för Dermatt. Denne kallas för en oberäknelig och vildsint trollkarl som förvandlar folk till paddor. Byns invånare tror att Dermatt är odödlig och alltid har bott där. Denna information är till stor del felaktig men utspridd av Dermatt för att freda sig från nyfikna bybor.

Viandars tempel och Kristallön

Eftersom urbefolkningen betraktar denna del av träsket som tabu har även byns invånare undvikit att besöka den. Man tror i viss utsträckning på urbefolkningens historier om att det finns hemska faror där, och serverar spelargruppen en del skrämmande skrönor om sjöormar och odöda. Detta är givetvis helt falska upplysningar.

Tigerön

Man känner till Tigerön och beskrver den för spelarna. I bybornas sinnen är ön befolkad av hel flock rasande sabeltandade tigrar som ensamma kan dräpa flodhästar och sjöormar.



Svartnissarnas torn

Terrängen består av gammal åker- och ängsmark som nu är övervuxen med ung lövskog. Båten kommer in vid södra stranden. En halvt övervuxen stig leder fram till ett runt stentorn. Tornet är 24 meter i diameter, 14 meter högt och saknar ingång. De enda öppningar man kan se är skottgluggar.

Runt tornet finns en vallgrav som är 3 m djup och cirka 6 m bred. Den har förbindelse på ena sidan med sjön utanför ön. Hitom vallgraven finns resterna av en trappa med två stödtorn. Ursprungligen har trappan lett upp till en vindbrygga som gått över till tornets tak. Den ände av vindbryggan som vilade på torntaket har rasat ned i vallgraven. På andra sidan vallgraven ligger resterna från stödtornen.

SL: Vindbryggan är enda ingången till tornet. Träet är murket, och den som försöker gå på det faller ofelbart ned i vallgraven. Avståndet mellan stödtornen och torntaket är ca 8 m. Det finns goda fästen för änterhakar mellan skyttegluggarna i bröstvärnet.

DJUR: I vallgraven bor fem krokodiler. 1T6 SR efter det att någon har hamnat i vattnet dyker den första upp. Därefter anländer nya med 2T6 SR mellanrum .

VARELSER: Det finns en grupp svartalfer vid norra stranden, där de har några båtar och ett läger. En patrull (2-4 stycken) kan dyka upp när som helst (20% risk per timme efter den första). Skickar gruppen spanare mot norra stranden kommer de att träffa på vaktposter i lägrets utkant. Övriga svartalfer sover i skuggan under dagen.

Svartalfernas expedition är på väg till ett överfall på en annan ö, och inväntar natten här. De känner till tornet men är rädda för det. Expeditionen består av tolv svartalfer och fyra storalfer.

Tornet

Flera försök har gjorts att erövra tornets skatter, men alla har misslyckats. En förbannelse vilar över borgen. Den består i att alla skatter som hör till tornet är förvandlade; de har ändrat utseende så att de förefaller vara helt värdelösa. Förtrollningen bryts om de förs utanför tornets yttermur (det räcker alltså inte med att ta upp dem på taket). Skatter som införts i tornet senare (t ex sådant som rollpersonerna har med sig) påverkas inte av förbannelsen.

I tornet finns det också gott om giftiga spindlar och skorpioner. Om detta beror på förbannelsen eller inte vet ingen.

Svartnissar

Svartnissar är släktingar till svartalferna, fast mindre och svagare. Av denna anledning blir de ofta förtryckta av sina storvuxna kusiner.

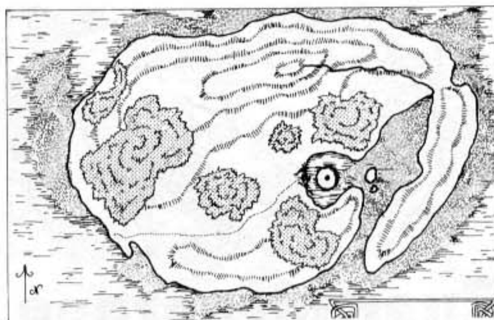
Flera år efter det att tornet övergavs av de ursprungliga invånarna flyttade en stam svartnissar in. De upptäckte att tornet var en utmärkt tillflyktsort undan svartalferna i träsket; dessa brukade röva bort svartnissar och ha dem som slavar. För närvarande bor 15 män, 13 kvinnor och 20 barn i tornet. När rollpersonerna dyker upp är alla där eftersom de har dragit sig undan de svartalfer som befinner sig på ön.

Om spelarnas rollpersoner skulle dyka upp igen kan det mycket väl finnas ett antal svartnissar utanför tornet som spejare, fiskare och/eller jägare.

Svartnissarna känner till och använder alla ventilationsschakt och rökgångar, och har även utvidgat dessa för att kunna ta sig fram.

Svartnissarna är rädda för storvuxna varelser och försöker därför hålla sig dolda för dem. De vill definitivt inte slåss om det går att undvika, och de är beredda att förhandla om möjlighet skulle yppa sig. Men om inkräktare lyckas ta någon svartnisse tillfånga, kommer stamfränderna till undsättning. De känner tornet utan och innan och kommer därför att ha ett övertag i eventuella strider. T.ex. kan de ta sig mellan rummen via ventilationssystemet. Svartnissarna kommer att försöka angripa ur bakhåll och på andra sätt göra livet surt för inkräktarna.

Taket



Tornets tak är ett plant stengolv, omgivet av ett 1,8 m högt krenelerat bröstvärn. Vindbryggan har ursprungligen passat i ett urtag på 0,8 m i bröstvärnet och fortsatt i en trappa ned till taknivån. De stolpar som hållit hissanordningen för vindbryggan är avbrutna och har rasat ned i vallgraven. Mitt på taket finns en skorsten med flera pipor. Runt denna leder en spiraltrappa ned till en bronsbeslagen dörr (rum 1). På taket finns en hel del skräp i form av löv och kvistar.

DOLDA TING: Bland löv och ris intill bröstvärnet kan man hitta katapultstenar på 2-4 BEP.

Våning 3

Rum 1

Ett mindre rum som verkar ha varit förstuga. På krokar runt väggarna hänger sönderfallande rester av pälsar och varma mantlar. I sydvästra hörnet står en kista. Två släckta facklor sitter på väggen.

DOLDA TING: I kistan finns rester av vantar, strumpor, mössor, mm. Några larver kryper omkring, irriterade av ljuset. Under tyget skymtar ett föremål av metall. Sticker någon oförsiktigt ned handen blir han stucken av en liten skorpion. Metallföremålet är ett fläckigt, ärgat bronsspänne.

SKATTER: Spännet ovan är i verkligheten av silver och mycket vackert (130 sm).

SL: Trappan i rummet leder upp till taket.

Rum 2

Ett mörkt rum utan fönster eller skottgluggar. Det mesta av golvet har rasat ned till nivå 2. Den som går in i rummet utan ljus eller mörkersyn ramlar ned. Där nere är golvet fullt av rasrester. En olåst ekdörr leder till rum 5.

Rum 3

Ett vapenförråd. Svagt ljus sipprar in genom en sprucken trälucka i skottgluggen. Ytterligare två dörrar syns. Den östra leder till en trappa som går direkt ned till nivå 1, rum 15 (den har alltså ingen förbindelse med nivå 2).

På väggarna hänger en del rostiga och förmultnade vapen, mest bågar och spjut. Mitt i rummet står ett bord och och några stolar. På bordet står tre trämuggar. (SL: Dessa muggar är verkligen av trä, men avslöja det inte!)

DOLDA TING: I taket kryper några spindlar. Har de inte upptäckts finns det 20% chans att en ramlar ned i nacken på någon i sällskapet.

Rum 4

Rummet har en ovanlig form genom att tornets krökta yttermur utgör en stor del av väggen. I den finns två skottgluggar med halvöppna träluckor. Mellan gluggarna finns tomma vapenställ. I rummet står några sängar och tre kistor.

Detta har varit ett försvarsrum för vindbryggan och förläggningsrum för vaktmanskap. Kistorna är tomma så när som på några skorpioner.

Rum 5

Ljus sipprar in genom en ensam skottglugg med trälucka på glänt. Utmed väggarna står fullt av bokhyllor och skåp. I dem står resterna av en mängd böcker och skriftrullar. De är emellertid svårt angripna av tidens tand och faller sönder om man försöker ta fram och läsa dem. Larver och skalbaggar härjar bland resterna, jagade av en och annan skorpion.

SKATTER: I ett av skåpen finns ett lexikon i bra skick. Det översätter älviska till jori. Värdet är ca 300 sm, och vikten är 1 BEP. Vid letande i skåpet är det 15% risk att bli stungen av en skorpion.

Rum 6

Detta är ett oregelbundet format rum där det finns tre kistor och flera dörrar.

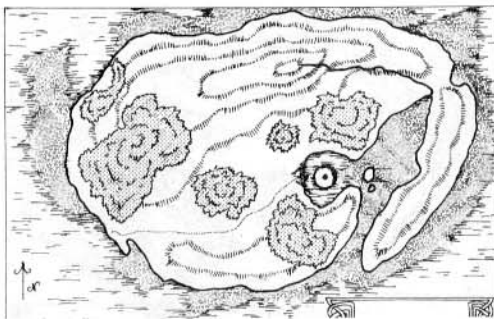
DOLDA TING: I en av kistorna finns 26 stenar, varav två är tyngre än de andra om man undersöker dem. Dessutom en mortelstöt av sten.

SKATTER: Stenarna är egentligen 2 gulden och 24 sm. Mortelstöten är en bronsdolk.

Rum 7

Ett försvarsrum av samma typ som nr 4. Det har också tjänstgjort som toalett med avlopp ut i vallgraven genom ett hål i golvet.

Rum 8



Ett helt mörkt rum utan några fönsteröppningar. Ett stort bord och några stolar fyller rummet. Vid västra väggen står ett skåp med muggar, fat och skålar av lergods. På norra väggen hänger ett stort porträtt av någon, kanske en furste. Tavlan är målad på trä, men någon har bränt in en G-runa mitt i pannan på figuren. Mannens ögon tycks följa besökarna med ett bedjande uttryck. På väggarna hänger också några träplattor med behållare för tjärstickor.

SL: Detta är den gamla rådssalen. Porträttet föreställer den siste fursten.

SKATTER: Lergodset är i verkligheten fint porslin, en servis med 17 delar à 0,1 BEP och 20 sm per styck. Hållarna på väggen är förgyllda bronslampetter med kristallprismor, 6 st à 1 BEP, 90 sm per styck.

Våning 2

Rum 9

Ett stort mörkt rum utan fönsteröppningar. Hela taket har rasat in. Golvet är täckt av stenblock och rester av en trätrappa. Under stenar och bjälkar kan man se vapen och skelett efter vad som verkar ha varit tre svartalfer i rustning och en människa delvis i svartalfsrustning. Människan har fått en tung bjälke över ryggen men tydligen inte dött omedelbart. Vid hans hand ligger en dolk. I golvet intill är ristat: "Gorgyons ande lever. Se upp för sv"

Två dörrar leder från rummet. Den mot rum 10 står på glänt, den mot rum 11 är låst, STY 13.

SL: Det tar 1T20 minuter att frilägga svartalfsskeletten så att man kommer åt dem ordentligt. För mannen tar det fem minuter. Rustningarna är helt demolerade, vapnen är av dålig kvalité, men ett bredsvärd, en stridsyxa och fyra dolkar går att använda. (Värde: 50% av det normala.)

Det kryptiska meddelandet är delvis obegripligt. Gorgyons ande har ingen betydelse för spelarna. Bokstävderna "sv" syfter på svartnissarna.

Trätrappan ledde tidigare till rum 2.

DOLDA TING: Svartalferna har 27, 13 respektive 47 sm på sig. En av dem har en fackelhållare av lergods. Mannen har 3 gulden, 78 sm och en guldring värd 50 sm.

Rum 10

Stora bankettsalen. Ett stort rum med stolar och bord. En stor spis med ställ för grytor och grillspett. Skottgluggen täcks av en trälucka, så att rummet är mörkt. På ett bord står fyra stenkrus, och på väggarna sitter fackelhållare av lergods.

SKATTER: Stenkrusen är i verkligheten av silver, 0,5 BEP och 140 sm/st. Fackelhållarna är av tenn, 14 stycken à 2 BEP och 110 sm/st.

VARELSER: I eldstaden sitter tre svartnissar och studerar inkräktarna. Någon måste verkligen titta in i eldstaden för att se dem. Om de angrips försvinner de genast upp i rökgången.

Rum 11

Ett litet rum med okänd funktion. I rummet finns tre fallfärdiga stolar och en öppen spis. Dörrarna mot rum 12 och 13 är låsta, STY 13.

VARELSER: En svartnisse som försvinner omedelbart när man kommer in.

Rum 12

Ett mörkt rum med två spruckna kistor. På en hylla ligger två rullar sönderfallande säckväv och två stenpottor.

DOLDA TING: Den ena kistan innehåller 152 (om någon räknar dem) svarta stenar av märkbar tyngd. Den andra innehåller massor av små klapperstenar och en snörstump.

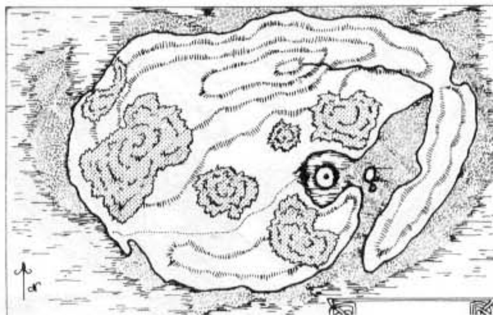
SKATTER: De svarta stenarna är egentligen 152 gulden. Klapperstenarna är 1505 sm och snörstumpen är en silverkedja, 0,5 BEP och 230 sm. Säckvävsbalarna är ett vackert sidentyg, 4 BEP, 311 sm respektive 3 BEP, 198 sm. Stenpottorna är glasskålar (à 30 sm).

Rum 13

En sängkammare med en stor, hopfallen himmelssäng som troligen tillhört borgherren. I sängen syns flera skorpioner. I inre hörnet finns en eldstad. På ett litet bord bredvid sängen står en träbricka och på denna en flaska med vatten. I sängen ligger fyra likadana brickor.

SKATTER: Brickan på bordet är av silver, 1,5 BEP och 430 sm. Övriga brickor är vanliga träbrickor utan värde.

Rum 14



Ett stort rum med två skottgluggar som har spräckta luckor. Här finns tre barnsängar, en vuxensäng och en griffeltavla. I inre hörnet finns en eldstad. Diverse små leksaker ligger utspridda på golvet. (Det här var barnkammaren, där även barnens guvernant bodde.)

SKATTER: I en låda med leksaker ligger en snurra av silver. Man kan faktiskt se att den är blank av silver. Studerar man den närmare upptäcker man alvrunor ingraverade runt om kanten, och att den tycks stråla av silverglans, men samtidigt är omgiven av ett lite tätare mörker. Det är som om den gör motstånd mot något slags magi som hela tiden angriper den. Den älviska texten lyder: SNURRA MIG NÄR DU ÄR RÄDD OCH LEDSEN.

Snurran väger 2 BEP. Sätts den i spinn flammar den upp och hela rummet tycks bada i guldgrönt ljus, som om solen sken genom nyutsprungna lövkronor en vacker vårdag. En svag alvhymn hörs från snurran och alla som är skadade får en KP tillbaka. Alla känner sig lättade och glada. Snurran spinner i cirka två minuter, därefter bleknar skenet bort och kan inte aktiveras igen på 12 timmar. Känslan av inre frid och förtröstan finns dock kvar och avklingar först efter ett par timmar. Snurran är värd ungefär 5000 sm.

VARELSER: Fem svartnissar betraktar inkräktarna från spisen. De är lite osäkra i det här rummet eftersom de känner magin från snurran. När snurran startas hörs däremot tjut och pip. Svartnissar flyr skrikande upp för rökgången. Ett antal skorpioner ses försvinna ned i springor.

Våning 1

Rum 15

I slutet av trappan finns en oläst dörr. Den leder ut i en smal, mörk gång. I slutet av gången finns en oläst dörr till rum 17. Halvvägs viker en sidogång av åt höger, till rum 19. Mitt emot den finns en oläst dörr till rum 16.

Rum 16

Ett mörkt rum med enkla sängar, ett bord och några stolar. Vid två av sängarna finns kistor. (Detta var tjänstefolkets sovrum.)

DOLDA TING: I den ena kistan (låst, STY 19) finns halvätna kläder, några larver och 4 benbitar. Den andra innehåller likaledes kläder, larver, 7 stenar i en påse och en tjock benstav på 1,5 BEP.

SKATTER: Benbitarna i den första kistan är 4 gulden, stenarna i kista två är 7 km. Benstaven är en benstav utan värde (leksak för ett barn).

Rum 17

Borgens vävkammare. Fem vävstolar med halvfärdiga (och delvis uppätna) vävar. En spinnrock och två handsländor i sten. Två lådor med bråkat lin och kardad ull. Två kardor hänger prydligt ovanför.

SKATTER: Båda handsländorna väger 1 BEP och ser likadana ut. Den ena är i verkligheten av silver och värd 210 sm.

VARELSER: Två svartnissar som spejar ut genom ventilationshålet i taket.

Rum 18

Bageri med en stor bakugn. Hyllor med säckar som har innehållit mjöl (nu uppätet av råttor och insekter) och lådor som har innehållit torkad frukt och grönsaker (allt förmultnat eller uppätet). På golvet ligger ett skelett med en bruten stav i handen. Staven är snidad och kan ha varit en trollstav. Den döde ligger på en liten sköld av silver och grönaktigt lindormsben (0,5 BEP). Drar man fram skölden och vänder på den ser man tecken på framsidan.

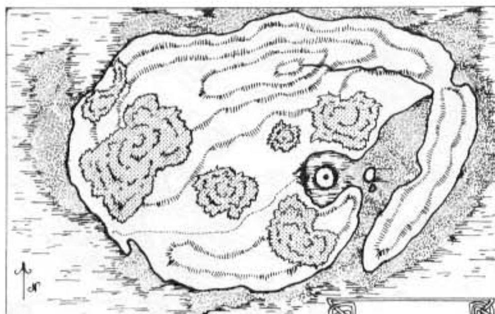
SKATTER: Skölden innehåller SKYDD E5 och PERMANENS. Skölden innehåller silver för 80 sm och drakben för 240 sm. Den döde magikern har 17 gulden, 40 sm och en guldkedja värd 800 sm (0,1 BEP). Svartnissarna har inte begripit att skölden är magisk och tycker bättre om att använda sin egen utrustning än främmande. Därför har de låtit den ligga.

Rum 19

Ett kök som domineras av en väldig öppen spis. Överallt finns bänkar, hyllor och skåp med grytor, fat, slevar och andra bruksföremål.

SKATTER: I ett skåp står en lergodskruka

med en mängd härsken olja (luktar illa!) Krukan är i verkligheten en förgylld silverflaska. Oljan var från början en mycket exklusiv aromatisk kryddolja. Flaskan väger tom 1,5 BEP och är värd 600 sm.



kan ju samla ihop en massa skorpioner, spindlar, råttor och levande svartnissar i en säck och kasta den igenom. På 4 BEP går det 60 skorpioner, 80 spindlar eller 12 råttor. Det går också bra med en svartnisse.

En man kan samla i medeltal fyra smådjur per minut, och det finns högst 50 per rum. Chansen att undvika att bli stungen av en skorpion eller spindel är 5% per SMI-poäng (slå en gång var 10:e minut för varje jägare). Givetvis kan man också gå ut i skogen och fånga ett djur eller en av svartalferna levande! Alla förslag beaktas — detta kan bli SLs roliga stund.

Vill man SKINGRA fällans magi räknas den som en besvärjelse E6.

Rum 20

En liten avsats med en trappa ned till källaren.

SL: Trappan innehåller en komplicerad magisk fälla, kanske placerad här av svartnissarna för att skydda deras helgedom nere i källaren. När den förste passerar näst sista trappsteget slår en kraftig blixt ut och bländar alla i 1T4 minuter. När de kan se igen upptäcker de att den som gick först är totalt försvunnen! Det finns inga spår av honom eller hans tillhörigheter.

Vid näst sista steget finns en teleporteringsfälla. Den som passerar steget förflyttas raskt till taket, där han finner sig stående på översta steget till vindbryggans trappa. Det är 20% risk att en svartalfpatrull får syn på honom och slår larm.

Värre ändå är att alla metallföremål (vapen, rustning, smycken, mynt osv) teleporteras till ett annat ställe. De hamnar i rum 27. Den drabbade befinner sig alltså plötsligt på fel plats, mer eller mindre naken.

Har fällan utlösts kan man passera trappan inom 5 SR. Därefter är fällan uppladdad på nytt och utlöses om man passerar näst sista trappsteget.

Försöker man passera utan metalldelar teleporteras man till västra gallercellen (den med droppande vatten) i rum 25. Gallerdörren är låst (STY 22)!

Kastar man föremål genom fällan händer inget. Sakerna hamnar på golvet i källaren.

När man passerar fällan från andra hållet (på väg upp) utlöses den slumpartat. Slå 1T20; rollpersonen hamnar i det rum tärningen visar. Är talet jämnt följer metallsaker med, är det ojämnt hamnar dessa åter i rum 27. Liksom när man går ned tar det 5 SR för fällan att laddas upp när den har utlösts.

Något sätt att neutralisera fällan finns inte. Enda chansen att komma igenom är att utlösa den och passera under uppladdningen. För att utlösa den krävs en levande massa större än 4 BEP, eller besvärjelsen SKINGRA. Den som vill

Källaren

I källaren är det högst 1,9 m till taket, vilket innebär att det inte går att använda långa vapen som kräver stort utrymme i höjdled, t.ex. tvåhandssvärd, tvåhandsyxa och hillebard.

Rum 21

En källargång med jordgolv. Trappan mynnar vid ett T-kors där man kan gå åt tre olika håll.

Rum 22

Ett tomt rum med jordgolv och murade väggar. På golvet ligger rester av vad som kan ha varit rotfrukter.

Rum 23

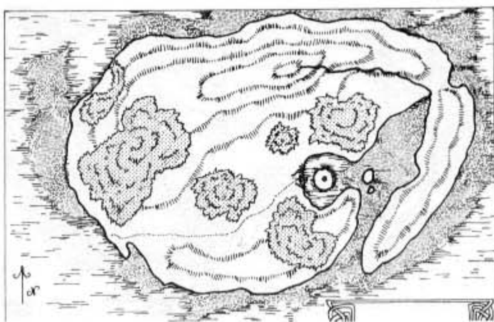
Ett stort kyligt rum med krokar i taket. På golvet under dessa ligger en del välgnagda benrester. En närmare undersökning visar att benen kommer från får, grisar och vattenbuffel. Detta verkar ha varit ett förvaringsrum för slaktade djurkroppar.

VARELSER: Två svartnissar som snabbt försvinner ut genom den andra dörren.

Rum 24

Rummet är långt och har ett välvt tak som bärs upp av tre pelare i mitten och två på sidorna. Från dörren leder två trappsteg ned till jordgolvet. Vid norra väggen står en jättestor svartnisse (STO 8, nåja, stor i förhållande till de övriga) med utsträckta händer. Han har en krona

av mässing på huvudet. Ögonen stirrar rakt på inkräktarna och blixtrar som av ett inre ljus. Runt omkring hörs ett svagt mummel.



Om någon stannar tillräckligt länge för att se efter ordentligt, upptäcker denne att figuren är en staty med ädelstenar till ögon. Mumlet kommer från flera svartnissar som står i bortre delen av rummet. Svartnissarna är minst nio stycken, men fler kan snabbt strömma till. Detta är deras tempel.

Svartnissarnas hövding försöker övertala spelargruppen att lämna både tornet och ön, men om dessa vägrar angriper svartnissarna omedelbart, och denna gång kommer de inte att vika. Svartnissarna uppfattar spelargruppen som ett hot mot stammens existens, om de har lyckats tränga in ända hit. Alla svartnissar som fortfarande är vid liv försvarar detta rum tills bara fyra stycken finns kvar. Om de lyckas driva tillbaka gruppen nöjer de sig med att skydda sitt tempel, och förföljer inte inkräktarna bortom dörren. Om de förlorar striden flyr de sista överlevande från tornet.

SKATTER: Statyn är av sten och i sig själv värdelös, men på huvudet har den en krona av mässing, besatt med diverse halvädelstenar och sammanlagt värd 80 sm. Statyns ögon är rubiner värda 1000 sm/st.

Rum 25

Innanför dörren finns en smal gång som slutar vid en låst trädörr (STY 20). Strax hitom dörren finns två gallergrindar, en på vardera sidan (25a, 25b). Båda gallergrindarna är låsta (STY 22). Detta är borgens gamla fängelsehåla. Östra cellen ser tom ut. Den västra ser också tom ut sånär som på att stenblock har fallit ned från taket. Från hålet hänger en liten stalaktit, från vilken det droppar sakta, ca 1 dl per timme. Vattnet är drickbart men smakar illa.

Rum 26

Bakom den låsta dörren finns en fortsättning på gången. Den slutar vid ännu en gallergrind (olåst). Innanför grinden finns en cell som liknar de två andra.

DOLDA TING: Ett av stenblocken i väggen nere vid golvet sitter löst. Drar man ut stenen finner man en liten gång (10 x 0,8 x 0,6 m), som leder till en liten kammare, se rum 28. Detta var ett hemligt gömställe för borgherren.

Rum 27

En kort trappa leder ned till golvet, ca 60 cm lägre än gången. Rummet är stort och högre i tak än resten av källaren — tillräckligt högt för obehindrat vapenbruk. Golvet är fullt av verktyg: städ, borrar, släggor, slipstenar och en massa skrot. Det är svårt att ta sig fram i all bråten.

Detta är borgens rustkammare. Här reparerades borgens vapen och rustningar. Varmsmide skedde dock i smedjan utanför.

DOLDA TING: Alla metallföremål som försvann i fällan återfinns här.

Det finns också fler vapen och rustningar i högarna: tre långa ringbrynjor (STO 9-12), ett fjällpansarharnesk (STO 13-16), en medelstor och en liten sköld, ett kortsvärd, två bredsvärd och två stridsyxor.

SKATTER: De upphittade vapnen och rustningarna är av god kvalité och har normalt värde. Dessutom hittar man en påse gamla mynt som utanför rummet visar sig innehålla 3 gulden och 197 sm.

VARELSER: Två svartnissar.

Rum 28

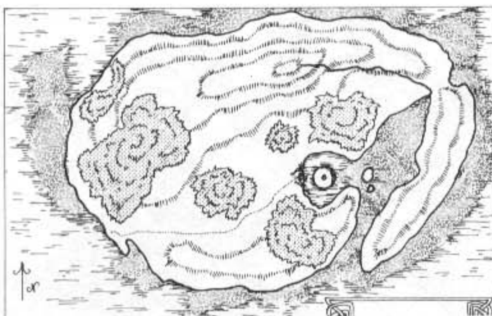
En liten kammare uthuggen i berget. Det är torrt och varmt. På golvet står en silverljusstake med ett halvbrunnet ljus. I en nisch i väggen ligger ytterligare 15 vaxljus och ett elddon.

SL: Kammaren ligger utanför borgens murar och vallgraven. Detta framgår för, den intelligente spelaren, av att ljusstaken visar sin riktiga form och att eventuella föremål som plockats upp i borgen här blir normala. Samtidigt känner alla en viss lättnad.

Förtrollade föremål från borgen blir åter förtrollade när de förs innanför murarna.

Svartalfer utanför borgen

När gruppen kommer upp på taket under första dygnet ser de ett antal svartalfer samlade på

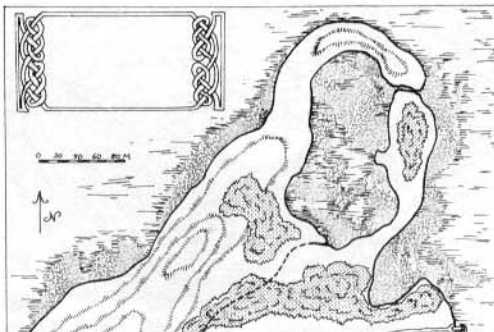


marken nedanför trappan, livligt diskuterande några spår som gruppen tydligen har lämnat. Enstaka rollpersoner som kommer upp på taket har 85% chans att förbli oupptäckta. Kommer hela gruppen upp samtidigt är chansen bara 50%, försåvitt de inte smyger (de kan ha observerat svartalferna genom någon skottglugg och vidtagit försiktighetsåtgärder).

Om svartalferna upptäcker sällskapet blir det ett förskräckligt liv. Det skriks och gastas, och flera svartalfer kommer springande från lägret. Pilar börjar hagla mot taket. Vissa svartalfer klättrar uppför trappresterna för att få bättre skottvinkel.

De kommer dock inte över till taket, då de har försökt plundra tornet tidigare och har bittra erfarenheter av svartnissarna. I stället belägrar de tornet och försöker skjuta ned inkräktarna. Samtidigt börjar de leta efter sällskapets vattenfarkoster. Om gruppen försökte gömma båten/kanoterna har de sin bästa Gömma sigfärdighet som CL att den förblir oupptäckt. Hittas farkosten/erna utbryter glädje (och förmodligen interna stridigheter) hos svartalferna.

Men svartalferna måste ge sig av framåt natten, eftersom de ingår i en större styrka. Fyra vaktposter lämnas kvar, och båten/kanoterna förstörs efter att ha tömts på allt av värde. Svartalferna kommer tillbaka 1T4 timmar efter gryningen.



Templet

Båten kommer in vid en bred och väl rensad strand på öns östra sida med en välskött brygga. Man kan se en bred stig som går från bryg gan upp mot ett vitt tempel med förgyllt tak och fyra vita pelare på framsidan, ovanför en bred trappa. När man kommer närmare ser man att trappan är av vit marmor och fönstren är av färgat glas med målade scener från ett träsklandskap, mest i blått. Två stora bronsportar står dagtid halvöppna, nattetid stängda (låsta, STY 50). Beträffande templets baksida, se även rum 5.

SL: Templet är helgat åt en ondskefull krokodil- och vattengudinna, Viandar, som ger sina utvalda tjänare makt över träskens varelser, långt liv och skydd mot fiender. Gudinnan kräver i gengäld offer. Gudinnans kult för en tynande tillvaro med få anhängare. För att klara hennes krav måste prästerna offra både människor och djur. Numera rövar man allt och alla som inte kan försvara sig.

DJUR: Det finns inga levande varelser på ön utom de som hör till templet — alla andra är sedan länge offrade. Dagtid finns inga farliga djur runt templet, men nattetid bevakas det av två pantrar. De anfaller alla främlingar som nalkas templet vid sidan av huvudstigen. Anfallet kommer överraskande och sker när inkräktarna är ca 30 m från templet. Det är 15% chans per minut att en eventuell strid hörs in i templet och larmar prästerna.

Mottagandet

På planen framför templet håller två noviser i långa svarta prästrockar på att ansa gräsmattan. När de får syn på besökarna avbryter de sitt arbete. Den äldre går in genom dörren medan den andre står kvar och iakttar främlingarna.

När gruppen närmar sig trappan stiger översteprästen ut genom porten och hälsar dem välkomna. Han läser en välsignelse över dem, och en känsla av frid och välbefinnande sprider sig i gruppen. Prästen ber alla stiga in i templet för att mottaga både andlig och lekamlig vård. Översteprästen för sedan under artigt samtal besökarna genom rum 1 till rum 2.

Om någon i gruppen vägrar trots övertalning, uppehåller översteprästen alla med småprat (frågar varifrån de kommer, varför de kommit hit, osv.) medan tempelriddaren och väpnarna gör sig redo till strid.

När templets styrka är färdig säger prästen mer bestämt att alla som kommit till ön måste betyga Viandar sin vördnad, på det att gudinnan inte må vredgas. Vägrar man trots detta att gå in i templet blir prästen arg och ropar att "denna skymf mot den höga och heliga Viandar måste sonas". Samtidigt anfaller riddaren och väpnarna. Målsättningen är att ta så många levande fångar som möjligt.

Templet

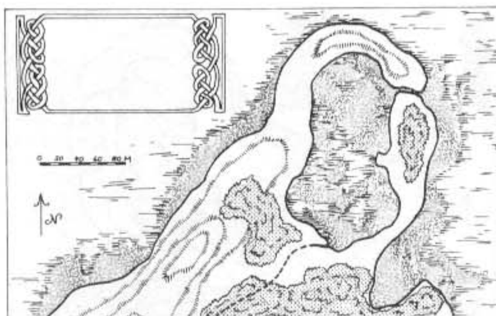
1. Sal

En stor sal med vita väggar och grönt golv, allt av marmor. På västra väggen mellan två bruna ekdörrar sitter en relief i guld som föreställer en kvinna med krokodilhuvud. På golvet framför reliefen finns en upphöjning med ett marmoraltare. På altaret står två brinnande oljelampor i guld och en guldskål med färskt blod (fast det fordras en närmare undersökning för att se att det är blod). I södra och norra väggarna finns fönster med blått målat glas. De visar scener där en kvinna med krokodilhuvud stiger upp ur vattnet, omgiven av krokodiler. Framför henne står en bedjande folkmassa. Fönstren är låsta med STY 23.

Dagtid står en vakt vid vardera dörren. Vänstra dörren bevakas av en väpnare i rustning och vapen. På rustningsöverdraget finns ett emblem som föreställer ett krokodilhuvud. Den andra dörren bevakas av en novis med lång svart rock och samma emblem.

DOLDA TING: Detta är den yttre tempelsalen för allmänheten. Ingången till nedre våningen är förbjuden för alla utom templets in-

vånare. Dörrarna till rum 2 och 5 är olåsta dagtid. Nattetid låses de (STY 28 respektive 31) och den stora porten, och bevakningen sköts av en panter i rum 1.



Altaret sitter fast med en stålaxel på ena sidan och har små hjul på den andra sidan så att det kan svängas åt sidan. Först måste man dock utlösa en spärr som sitter i sockeln till vänster om altaret. Den består av två marmorplattor, 10 x 10 cm som sitter ca 30 cm från varandra. En skicklig sökare kan upptäcka dem genom att de är mer nötta än marmorn runt omkring. Vid en lyckad Finna Dolda Ting upptäcks den ena. En ny sökning kan leda till att man hittar den andra.

Plattorna måste tryckas in samtidigt för att utlösa spärren (ett "klick" hörs från altaret).

SKATTER: Reliefen går inte att ta loss med mindre än att man river hela väggen. Skål och lampor består av förgyllt silver, väger 0,5 BEP vardera och är värda 85 sm/st.

VARELSER: Dagtid: två vakter enligt ovan. Nattetid: en panter.

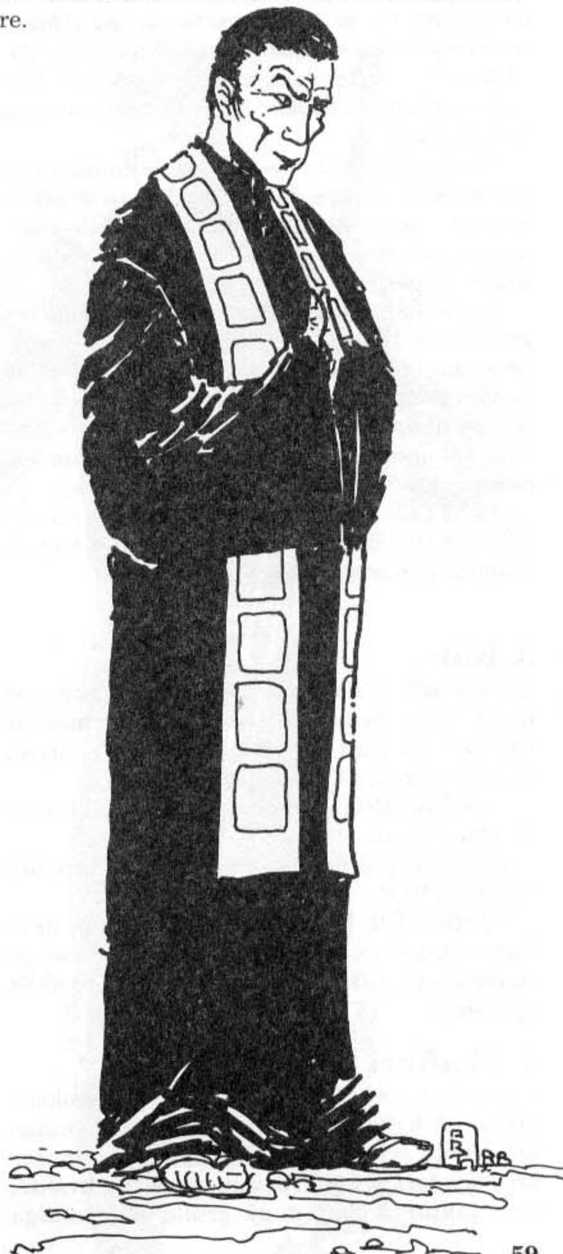
2. Gästsal

A. Om översteprästen visar vägen: Vakten vid dörren öppnar denna för sällskapet, och man kommer in i ett stort rum med vita marmorväggar och ett stort grönt marmorbord mitt på golvet. På bordet står en guldkaraff och några guldbägare. Vid ena kortändan står en tempelriddare i helrustning utan hjälm, och en novis. Riddaren hälsar besökarna välkomna och ger tecken till novisen att hälla upp vin i bägarna. Gästerna serveras vin och bjuds bröd ur en korg.

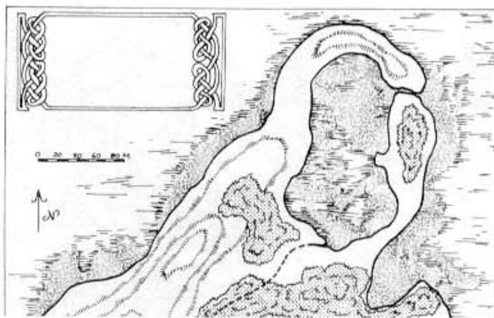
B. Om prästen inte är med: Dagtid är dörren öppen men bevakad, se rum 1. I rum 2 kan en präst och en till två noviser finnas. Bordet är tomt. Nattetid är dörren låst och rummet tomt. Fönstret öppnas inåt, och är alltid låst (STY 19).

SL: Detta rum används för att ta emot intet ont anande besökare som inte kan tas till fånga omedelbart. Ibland används det också som festsal.

Vinet som bjuds är blandat med sömnmedel. Det är omöjligt att se om riddaren dricker ur sin bägare. Vägrar någon dricka försöker prästen att övertala gästerna. Alla som druckit av vinet somnar fem minuter senare. I samma ögonblick drar tempelriddaren sitt svärd och försöker hindra dem som ännu är vakna att vidta några åtgärder. Översteprästen kan använda sin magi för att hjälpa till. Tempelriddaren försöker ta levande fångar, och avbryter striden om en motståndare inte kan försvara sig längre.



Skulle alla vägra dricka av vinet lämnar novisen rummet. Strax kommer en väpnare och ställer sig i dörröppningen för att hindra flykt den vägen. Riddaren drar på sig hjälmen, drar sitt svärd och anmodar gästerna att genast slänga ifrån sig alla vapen: "Ni har hädat den heliga Viandar! Ert brott måste sonas! Det blir bara värre för er själva om ni gör motstånd!" Översteprästen skyddar sig själv med sin ANTIMAGI, varefter han hjälper riddaren. Blir han svårt ansatt backar han ut ur rummet och hämtar hjälp.



Insomnade, medvetslösa och tillfångatagna besökare (de senare tvingas dricka vin så att de somnar) binds och berövas vapen och rustningar, varefter de förs till rum 13 för förberedelser. Vapen och rustningar läggs i rum 4.

Skulle någon lyckas fly ur rummet finns det ytterligare två väpnare och en präst i rum 1. Den som lyckas ta sig ut ur huset förföljs av överlevande tempelpersonal som inte är upptagen av andra äventyrare. Riddaren och några väpnare försöker förfölja flyende bortom ön; dessa uppfattas nu som ett hot mot templet.

SKATTER: Guldkaraff av förgyllt silver enligt ovan (0,5 BEP och 560 sm), samt nio bägare i samma material (0,1 BEP, 80 sm/st).

3. Kök

Ett kök fullt av kastruller, keramik, bestick med mera. En spis och ett stort bord dominerar rummet. Alla tre dörrarna är olåsta. Fönstret öppnas inifrån, STY 24.

DOLDA TING: I en låda ligger en silverkniv för rituell slakt.

SKATTER: Silverkniven är värd 135 sm och väger 0,5 BEP.

VARELSER: Dagtid: en novis i arbete, nr 5. Nattetid: två av de yngsta noviserna sover på skinnfällar intill spisen. De har inga värdefulla ägodelar.

4. Skafferi

Hyllor från golv till tak runt väggarna, krokar i taket. På hyllorna finns salt, socker, honung, torkad fisk och vinkrus. Från krokarna hänger bröd och torkat kött. All mat är av hög kvalité, men luktar underligt på grund av ovanliga kryddor. En handkvarn står i ett hörn.

Under hyllorna står fem bingar, de två största innehåller säd respektive mjöl. Övriga är normalt tomma.

DOLDA TING: Om äventyrarna blivit fråntagna vapen och rustningar läggs dessa i de tomma bingarna tills vidare. Senare avser man att sänka dem i havet för att undanröja alla spår. Det kan dock hända att någon behåller speciellt dyrbara föremål, t ex magiska vapen.

5. Gång

I västra väggen finns en bastant bronsbeslagen ekdörr (STY 55) med flera låsbommar. Den leder ut till bakgården och avskrädeshögen där sex svin bökar dagtid. På dagen är porten olåst om det finns folk i rum 3, 6 eller 7. Nattetid är den alltid låst. Dörrarna till rum 3, 6 och 7 är olåsta.

Dörren till rum 1 är olåst men bevakad dagtid, nattetid låst. I gången finns några krokar där det hänger tjocka mantlar. Belysningen kommer från fyra brinnande facklor.

Nycklarna till bakdörren finns dagtid hos kocknovisen, nattetid hos tempelriddaren.

6. Tempelriddarens rum

Ett stort rum med ett smalt fönster, mindre än 40 cm brett. Här finns en säng, ett skrivbord, tre kistor och två skåp. I en nisch står en guldstaty av gudinnan Viandar. Sängen är täckt av ett sidenöverkast. På golvet ligger ett mantikoraskinn med gadden lyftad i riktning mot dörren. På gadden hänger en morgonstjärna. På östra väggen hänger en lans.

DOLDA TING: Kista 1: tre kortsvärd, två bredsvärd och två slagsvärd av god kvalité, tre stridsyxor, en dvärgsmidd tvåhandsyxa (smidd av en mästersmed) och en stridshammare.

Kista 2: två medelstora sköldar, en lång ringbrynja STO 12, en kort ringbrynja STO 7.

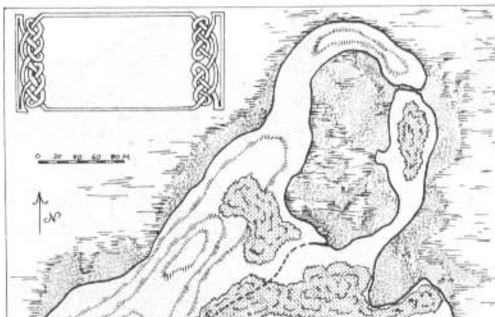
Kista 3: fem kastyxor, lite kläder och en filt.

Skåp 1: en lång ringbrynja STO 20 och ett tvåhandssvärd.

Skåp 2: ytterkläder.

Skrivbordet: fyra bokrullar på hemligt tempelspråk.

Lönnfack i skrivbordet: (Finna Dolda Ting) en läderpung med 47 gulden och 890 sm.



Vapnen och rustningarna i rummet är riddarens reservutrustning och särskilt fina vapen som han tagit från tidigare offer. Vid behov tilldelas väpnarna vapen härifrån.

SKATTER: Sidenöverkastet väger 2 BEP och är värt 170 sm. Mantikoraskinnet är slitet, väger 3 BEP och är värt 25 sm. Statyn väger 2 BEP, är av förgylld brons och bara värd 12 sm. Vapnen (se ovan) är av normalt eller något över normalt värde, förutom den korta ringbrynjan som är av mithril.

VARELSER: Nattetid finns tempelriddaren här. Mellan kl 00-07 sover han utan rustning, annars har han den på.

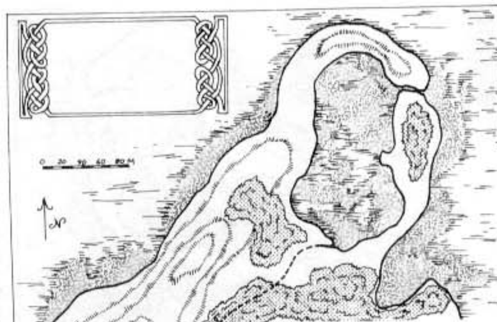
7. Väpnarnas rum

Väggarna har en gång varit vita men är nu hårt smutsade. Ett smalt, trasigt fönster (40 cm) sitter på norra väggen. Två dubbelsängar och två kistor utgör möbleringen. På golvet ligger en del vapen och kläder utspridda.

DOLDA TING: I kistorna finns bara personliga tillhörigheter utan speciellt värde.

SKATTER: Vapnen på golvet är en kortbåge med sju pilar, två kortsvärd och ett kastspjut. Allt är av dålig kvalité, max 30% av ordinarie värde och BV är 4 lägre än normalt.

VARELSER: Nattetid finns här två sovande väpnare utan rustning.



8. Helgedomen

Templets allra heligaste rum, dit bara medlemmarna får komma. En stor sal med vita väggar, rött tak och svart golv. Golvet i huvuddelen av rummet är upphöjt ca en meter, och en bred trappa leder upp dit (se karta). Framför norra väggen står en stor avgudabild föreställande en kvinna med krokodilhuvud. Statyn är helt gjord av grön onyx med röda ädelstenar till ögon. Runt halsen hänger en kedja i vitt guld med en stor kristall, som gnistrar och lyser som om den vore levande. Framför statyn finns ett altare. På altaret ligger en död björnunge med flera långa guldnålar genom kroppen.

Längs väggarna står sex statyer, tre på var sida. De mittersta är mörkröda och har halskedja, armring och spira i guld. Sidostatyerna är svarta och har motsvarande utsmyckning, fast av silver. Fyra rökelsekar omger altaret.

De sex sidostatyerna skyddas av varsin BLIXT E2, som utlöses när man vidrör dem. Blixten kan utlösas hur många gånger som helst så länge kristallen på huvudstatyn är fri. Täcker man över den kan sidostatyerna inte slunga några blixtar.

Den som vidrör huvudstatyn drabbas av en PALYSERING E2. När någon har paralyserats blir kristallen på avgudens bröst mörkblå och en blå stråle slår ut mot pannan på offret. Så länge strålen är obruten sugs en PSY-poäng per timme ur offret tills han eller hon dör. Strålen kan brytas med stål eller en spegel. Så fort strålen brutits ett ögonblick med något sådant försvinner den (men återkommer vid ny vidröring). Det hjälper inte att täcka över offret, ej heller att placera en skärm av annat material emellan. Strålen tar sig igenom alla sådana föremål. Ett annat sätt att rädda offret är att bära vederbörande ut ur rummet. När dörren passeras bryts strålen. Paralyseringen består dock sin tid ut.

Altaret, rökelsekaren och den offrade björnungen skyddas inte av någon magi.

DOLDA TING: Det finns en lucka i golvet bakom avgudastatyn. Den öppnas genom ett handtag som är infällt i stenen. Förbrukade offer kastas ned genom öppningen och hamnar i en vattenfylld gång under templet. Vattnet kommer från en damm och rinner ut i ett kärr nordost om templet. Kärret är fullt av krokodiler som kalasar på resterna. Den som flyr via kanalen åker med den strida strömmen till kärret där han genast anfalls av 1-3 krokodiler.

Bakom sidostatyn längst fram till höger sitter en dold knapp som används för att öppna trappan i rum 9, se detta.

SKATTER: Huvudstatyns ögon är jättelika rubiner och kristallen är en diamant. De kan dock inte lossas utan att gudinnans makt bryts, vilket endast kan göras med komplicerade ceremonier av översteprästen. Varje försök att bryta loss stenarna resulterar i PARALYSERING, samt att 1 PSY per timme sugs ur offret så länge stenen vidrörs.

4 rökelsekar i guld, 0,3 BEP/st och 2750 sm/st.

41 guldnålar, sammanlagt 1 BEP, värda 200 sm/st.

Mittstatyerna: guldkedja (0,1 BEP, 200 sm/st), armring i guld (0,1 BEP, 890 sm/st), spira i guld (0,5 BEP, 6000 sm/st)

De fyra sidostatyerna: silverkedja (0,1 BEP, 210 sm/st), armring i silver (0,1 BEP, 130 sm/st), spira i silver (0,5 BEP, 500 sm/st)

VARELSER: I rummet finns alltid en präst och en novis i tjänst. Anar dessa oråd gömmer de sig bakom sidostatyerna och anfaller inkräktarna bakifrån då dessa passerat.

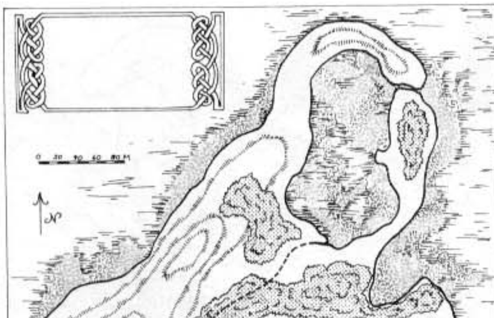
9. Gång

En bred T-formad gång upplyst av oljelampor. En trappa leder upp till altaret i rum 1. Altaret kan inte låsas i öppet läge utan svänger tillbaka och spärras om man inte håller fast det (eller kilar in något under det så att det fastnar). Väl låst kan det inte öppnas från trappan.

DOLDA TING: Nedersta trappsteget är inte lika nött som de andra, och några flisor har slagits ur marmorn. En stor bronsklocka, 5 BEP, hänger i en öppning i taket ovanför det nedersta trappsteget. Klockan saknar kläpp, och man kan skymta att den hänger i något slags mekanism. Vid närmare betraktande ser man också att den är ovanligt kantstött.

Fälla 1: Om någon trampar på nedersta trappsteget utan att knappen i rum 8 är intryckt faller bronsklockan ned från taket mot huvudet på tramparen, varefter den ramlar i golvet med

en skräll som väcker/ alarmerar alla präster och noviser i undervåningen. En träff ger 2T6 i skada. Det går att parera klockan med en sköld eller ett vapen. Den som har båda händerna fria måste slå ett svårt SMI-kast för att lyckas fånga klockan med en reflexrörelse, innan den ramlar i golvet. Den som bara har ena handen fri måste slå ett mycket svårt SMI-slag för att lyckas med detta.



Handtagen på dörren till rum 8 är dammiga. En platta ovanför vardera handtaget är däremot blank av nötning.

Fälla 2: Dörrarna till rum 8 har tydliga handtag. Dessa är falska och försedda med giftpiggar (kan upptäckas med Finna Dolda Ting), vilka vållar 1T2 poäng skada. Giftet är sövande (styrka 15) och om en pigg tränger igenom huden och giftet övervinner offrets FYS på motståndstabellen somnar offret efter 10 minuter och sover i 1T4 timmar utan att kunna väckas. Om giftet inte övervinner offrets FYS blir offret endast omtöcknat och får –4 på SMI, SMI-baserade färdigheter och uppfattningsfärdigheter under 1T4 timmar.

SKATTER: Bronsklockan är värd ca 80 sm.

10. Novisernas rum

Dörren är olåst tilll detta stora rum med sju sängar och ett stort bord. Vid varje säng står en kista. En av sängarna är finare än de andra och kan skärmas av med ett draperi. Högt upp under taket sitter ett litet källarfönster, ca 25 x 25 cm (STO 5 kan ta sig ut). Här bor alla noviserna (utom de två yngsta som sover i köket) och en präst som övervakar dem.

DOLDA TING: I en av kistorna finns ett vackert alvbälte, i en annan finns en svartalfsdolk.

SKATTER: Alvbältet är värt 57 sm. För alver kan det vara värt mycket mer om det känns igen. Det tillhörde en alvyngling från alvön som försvann spårlöst för ca sju år sedan. Han begav sig hit på upptäcktsfärd, mötte tempelriddaren och blev dödad.

VARELSER: Dagtid inga. Nattetid sover tre noviser här. Det är 65% chans att också en präst sover här.

11. Översteprästens rum

Dörren är olåst. Utmed väggarna finns flera bokhyllor fulla med böcker, som dock är skrivna på templets hemliga språk och inte kan läsas av utomstående. Vidare finns en säng och ett bord. På bordet står ett låst skrin av brons (STY 26), 4 BEP.

DOLDA TING: I skrinet finns 14 gulden och 1290 sm.

SKATTER: En oljelampa som sitter på ena väggen är värd 260 sm och väger 2 BEP. Böckerna är värdelösa då ingen kan tyda skriften. De väger 1 BEP styck.

VARELSER: Dagtid inga. Nattetid sitter översteprästen vid bordet och läser. Han blir totalt överraskad vid ett plötsligt anfall. Under bordet ligger en svart panter som går till anfall mot alla inkräktare. Översteprästen aktiverar sin ANTIMAGI-ring och utnyttjar sina särskilda förmågor. Han försöker också kalla på hjälp.

12. Prästernas sov- och arbetsrum.

Dörren är olåst. Här finns två lyxiga bäddar, två skåp, två kistor, två skrivpulpeter samt ett bokskåp. Det innehåller böcker skrivna på templets hemliga språk. Väggarna täcks av bonader. Sängkläderna är av fint siden.

DOLDA TING: Skåpen innehåller prästrockar och varma mantlar. I den ena kistan finns ett låst lönnfack. Det kan öppnas med en nyckel som finns i en ficka i en av prästrockarna. Bänder man upp facket skjuter en vass förgiftad pigg ut. Den genomborrar 1T4+2 abs-poäng och är belagd med ett gift med styrka 11. Emellertid träffas man endast om man inte använder något verktyg. Motgift finns i en låda i skrivbordet.

I facket finns tre läderpåsar. Den första innehåller 19 guldringar, tre guldbroscher och ett juvelbesatt hårspänne i guld. Påse två innehåller 21 gulden, påse tre 380 sm. I övrigt är kistan fylld med kläder och andra personliga tillhörigheter.

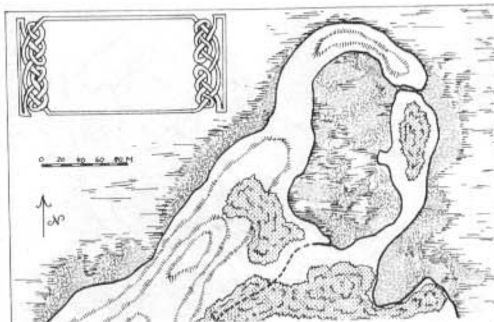
I den andra kistan finns kläder och personliga tillhörigheter. Underst ligger ett tjockt bylte med tyg. Vecklar man upp det finner man ett vackert dvärgsmitt kortsvärd (gjort av en mästarsmed).

Skrivbordet innehåller papper och skrivdon samt en liten flaska motgift som reducerar ver-

kan av nålgiftet med 1T6+6 poäng.

SKATTER: Ringarna och broscherna är värda ca 100 sm/st. Hårspännet är värt 2200 sm. Väggbonaderna (6 st) är värda 44 sm/st och väger 1 BEP/st. Sängkläderna väger totalt 2 BEP och är värda 126 sm.

VARELSER: Dagtid inga. Nattetid 1-2 sovande präster. Går prästen i rum 10 vakt i rum 8 finns det två, annars en.



13. Beredningsrum för offer.

Ett avlångt rum med vita kakelväggar. På östra väggen hänger 11 grå mantlar. Nedanför dem står två låsta kistor (STY 18). Mitt på golvet står ett stort stenbord med krampor för att låsa fast händer och fötter. Utmed västra väggen löper en tvättränna.

Här tvättas och kläds kommande offer inför slakten. Har äventyrarna förts hit nedsövda, se Fångar nedan.

DOLDA TING: I den ena kistan finns fyra röda sidenrockar med guldstickning. De är av olika storlek och rätt nedsölade av blod. Under dem ligger två ansiktsmasker av guld och ett handfängsel av silver.

I den andra kistan finns 18 guldnålar och en gyllene offerkniv.

SKATTER: Sidenmantlarna (0,5 BEP, 87 sm/st), guldmasker (0,25 BEP, 400 sm/st), handfängsel (1 BEP, 230 sm), guldnålar (0,5 BEP sammanlagt och 200 sm/st), offerkniv (0,25 BEP, 960 sm).

Fångar

Rollpersoner som tillfångatagits och sövts ned berövas vapen och rustningar, varefter de förs till rum 13. De sitter på golvet och är bundna till händer och fötter med kättingar till metallringar i södra väggen.

Från och med klockan 22:00 får var och en av de nedsövda testa en gång per timme för att se om han vaknar. Den som slår under sin PSY+FYS med 1T100 vaknar. Den som har vaknat kan försöka göra sig fri.

Krampor och kättingar har STY 28. Testa den fjättrades STY mot dessa på motståndstabellen. Testa varje hand och fot för sig, men högst ett försök för varje kroppsdel. För varje lem man lyckas få loss får man göra ett nytt försök att få loss de andra delarna. Färdigheten Utbrytarkonst (beskrivs i Gigant) kan också användas.

En fjättrad når inte fram för att hjälpa andra. Lyckas den som sitter närmast kistorna få loss en hand kan han ta offerkniven och karva i väggen för att lossa kramporna. Detta försvagar dem med hälften, varefter ett nytt försök får göras. Den som har gjort sig helt fri kan hjälpa de andra, vilket ger alla ett nytt försök för varje fjättrad kroppsdel. Vid detta försök adderas de deltagande rollpersonernas STY på motståndstabellen. Högst två fria personer kommer åt att hjälpa en fjättrad.

En fri person som karvar i väggen med offerkniven kan ta loss en krampa per timme.

Skulle en fånge som tagit sig loss överraskas under fritagningsförsök (vilket t ex kan inträffa om man fumlar och råkar föra oväsen) kommer tempelriddaren och väpnarna in för att ta ånyo kedja fast fångarna. De använder så mycket våld som nöden kräver, men vill inte döda någon om det går att undvika.

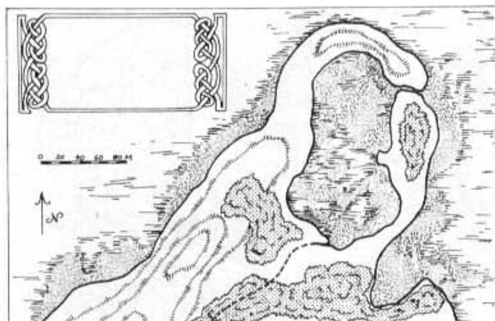
Klockan 6:30 på morgonen anländer en präst och två noviser. Har rollpersonerna inte lyckats göra sig fria sätter prästen igång att förbereda dagens offer. Han väljer den fånge som har högst PSY. Den utvalde förs in i offersalen och tvingas röra vid statyn. Under den kommande ceremonin förlorar han 1 PSY per timme. Varje timme sticks dessutom en guldnål i offret, varvid detta förlorar 1 KP. Detta fortsätter tills offret dör av PSY- och KP-förlusterna. Offret är PARALYSERAt och kan inte frigöra sig självt.

Nya fritagningsförsök får göras kommande natt, men varje morgon offras den fånge som har högst PSY.

Folk och varelser på tempelön

Alla öns invånare är knutna till templet och de är dessutom religiösa fanatiker (det måste man vara för att vilja leva här i ödemarken och tjäna en gudinna som Viandar) och är fullt beredda

att strida och dö för hennes sak. Genom fanatismen och sin fullständiga kännedom av Tempelön och dess omgivningar är de mycket farliga fiender. De är intresserade av att skaffa offer åt sin gudinna och att skydda sin egen existens. Därför vill de inte att någon i spelargruppen lämnar ön levande.



Om spelargruppen helt eller delvis lyckas fly från ön kommer de dock inte att förföljas särskilt långt, kanske bara någon kilometer. Orsaken till detta är rent militär; översteprästen vill inte sända iväg sina underlydande från ön och därigenom försvaga dess försvar i händelse av en räd från svartalferna eller reptilmännen.

Leokop Migorn, överstepräst

Leokop är en fetlagd man i femtiårsåldern. Han är skallig och har en obehagligt stirrande blick. Mannen är en religiös fanatiker av värsta slag, hängiven sin gudinna intill döden och fast beslutad om att arbeta för hennes sak i alla situationer. De flesta vanliga människor skulle betrakta honom som galen; han är ju faktiskt mer eller mindre besatt av sin blodtörstiga härskarinna.

Mypold Safre, tempelriddare

Tempelriddaren är nummer två i hierarkin och ansvarar för det militära försvaret av anläggningen. Den hotas av räder från svartalferna och reptilmännen; båda dessa grupper är huvudsakligen intresserade av att stjäla mat.

Mypold är stor, muskulös och en skicklig stridsman, men saknar i stort sett kunskaper om saker som ligger utanför detta område. Han är grym; de som strider mot Mypold och hans följeslagare kan inte vänta sig någon pardon.

Övriga människor

Inom templet finns vidare två präster (Olders och Annaus, den sistnämnda kvinna), fyra väpnare (varav en är flicka) och sju noviser (varav tre är flickor). Prästerna deltar i de heliga riterna till Viandars ära, väpnarna bistår tempelriddaren i hans krigiska värv och noviserna håller på att utbildas till antingen präster eller väpnare. Vidare sköter noviserna templets jordbruk, fiske och jakt.

Kännedom om träsket

Följande är en sammanfattning över vad Tempelöns invånare känner till om träskets övriga inbyggare. Deras religiösa övertygelser färgar givetvis deras åsikter på ett märkbart sätt.

Alver

"Alver är visa varelser som inte vandrar samma väg genom livet som människorna. Därför bör man undvika dem eftersom deras främmande tankar kan påverka våra sinnen på ett olämpligt sätt."

Viandars tjänare anser att alver är obegripliga och undviker dem. Dessutom kan man faktiskt inte offra älvfolksvarelser åt Viandar. Gudinnan godtager inte sådana själar, eftersom de inte kan lämna världen (älvfolkens själavandring förklaras närmare i Monsterboken II).

Handelsstationen

"Där bor krassa och materialistiska människor som dyrkar den svarta gudinnan Tafkol med oheliga riter och motbjudande handlingar. De är vilseförda av falska predikanter och bör omvändas av Viandars tjänare".

Översteprästen har vid ett par tillfällen sänt dit maskerade noviser för att studera platsen. På sikt tänker man försöka gör någonting åt dem, men för närvarande är templets ledare upptagna med mer närliggande problem.

Reptilmän och svartfolk

Man anser att dessa är djur, om än med människoliknande skepnad och behandlar dem som sådana.

Urbefolkningen

"Dessa är usla barbarer utan kännedom om kultur eller livets högre värden. De står nästan på samma nivå som djur."



Kristallön

"Magikerna där grävde i kunskaper som människor eller andra intelligenta varelser aldrig var avsedda att veta. Därför straffades de av gudinnan med död och förintelse och hela deras ö lades under en förbannelse. Den som landstiger där kommer aldrig levande ifrån ön."

Alla vet var ön ligger men har aldrig varit närmare den än kanske hundra meter.

Magiakademin

"En hädisk och vidrig trollkarl lär ut sina motbjudande kunskaper till andra. Han sätter sig upp mot gudinnan och en dag kommer han att få sitt rättmätiga straff."

Nymfer och karkioner

Här vet man absolut ingenting om dessa. Ingen av de nu levande invånarna försökte dräpa karkionen.





Kristallön

Detta är Kristallön där lösningen till huvuduppdraget finns. Med tiden har erosionen delat en stor ö i två delar, den lilla Nordön och den större Sydön.

Det finns två ingångar till ordenstemplet. Den ena är på Sydön, via nordvästra tornet i den gamla borgruinen. Den andra finns på Nordön, i den gamla fiskarstugans brunn. Det har också funnits en tredje ingång, men den är numera helt förstörd. Vilken av de fungerande ingångarna gruppen kommer att använda beror på hur de handlar när de landstigit .

Magikern Kang-Szrit och hans medhjälpare (en rese och nio svartalfer) är på väg in i templet via en grävd tunnel. Dessa ondsinta varelser kan inte ta sig in i templet någon av de vanliga vägarna, på grund av all god magi som skyddar dessa och därför gräver de en ny ingång. Det antal svartalfer som är tillsammans med magikern är tänkt för en grupp på ca fem-sex rollpersoner. Är de fler eller mycket kraftfulla bör SL lägga till fler svartalfer så att det finns kanske 50% fler svartalfer än äventyrare. En grupp på tio äventyrare bör således balanseras av ca 15 svartalfer.

Omgivningar

Söderifrån ser ön ut att vara helt omgiven av ett brett område med tät vass. Över vassen kan man skymta ön, som ger intryck av att ha varit bebodd tidigare. Man kan se stora lövträd som växer så regelbundet att de måste ha planterats av människor. Marken är täckt av manshög sly. Mellan träden kan man också skymta en höjd.

Vassen växer tät runt hela ön utom på ett ställe, där det ser ut som om någon alldeles nyligen huggit upp en kanal. Från sjösidan kan man inte se vad som finns i slutet av den kanalen. (SL: Det är magikern Kang-Szrit och hans kumpaner som gått iland där, se Dolda ting nedan)

På östra och västra sidorna av ön kan man inte se något mer av intresse. Det allmänna intrycket är att ön är stor. Ger sig äventyrarna av till norra sidan finner de att vassen här är ännu bredare och tätare än på de andra sidorna. Det verkar vara långgrunt här, och det ser ut att vara ett sådant område där det kan finnas krokodiler.

Det går inte att se precis hur brett vassområdet är.

DOLDA TING: På norra sidan finns en dold kanal som leder in till en mindre ö (Nordön) För att upptäcka kanalen måste någon deltagare lyckas Finna Dolda Ting med en modifikation på –5. Kanalen är delvis igenväxt, och det krävs 1T4 timmars röjningsarbete för att ta sig igenom.

Nordön

Efter att ha passerat den dolda kanalen genom vassen kommer man in i en smal, djup vik som är fri från vass. Stränderna är branta men inte omöjliga att ta sig iland på. Längst in i viken finns en strand som inte är lika brant. Därifrån leder en stig upp till en gammal förfallen stuga. Det verkar vara mycket länge sedan någon varit här. Ön är ganska liten och det tar ca en timme att gå runt den.

Går äventyrarna in i stugan märker de att den antagligen varit tillhåll för fiskare. Den innehåller några enkla möbler, rester av fiskeredskap och köksutrustning. I golvet finns en lucka som verkar förhållandevis välbevarad. Lyfter man på luckan finner man en djup brunn med en murken stege i. Släpper någon ned en sten hörs ett plums djupt nedifrån.

Under Ordens storhetstid användes den här ön av hemliga kurirer och transporter. Brunnen är en av de tre ingångar till templet som fanns då.

DOLDA TING: I vikens innersta del kan man se ett båtvrak som ligger på ca 1 meters djup. Båten är ca 9 m lång, 2,5 m bred, flatbottnad och försedd med ett höj- och sänkbart centerbord. Konstruktionen tyder på att båten både kunde ta sig fram på grunda ställen med uppfällt centerbord segla ute på öppet vatten. Vra-

kets vikt är ca 20 BEP.

VARELSER: En krokodil ligger och solar sig i gläntan på dagen. Den anfaller om någon går iland. Är det fler än fem personer som går iland samtidigt inser den att oddsen är dåliga och drar sig tillbaka.



Sydön

Landningsplatsen

Tar man sig in genom den upphuggna kanalen når man stranden efter ca 100 meter. Precis invid stranden syns en glänta som nyligen huggits ut ur den täta lövslyn. På marken syns spår efter flera båtar och svartalfer som trampat i dyn. Från gläntan går en halvt igenväxt stig in i grönskan. En bit in bland buskarna finns en stor sten som man kan klättra upp på. Gör man det ser man att ankarplatsen ligger i en vik på ön. Åt norr syns en stor höjd, ca 100 m bort. På höjden ligger resterna av en gammal borg. Åt alla andra håll syns bara träd och lövsly.

En lyckat Spåra-kast säger att de flesta spåren efter svartalfer är 2-4 veckor gamla, men det finns några spår som är lite färskare.

DOLDA TING: Söker man igenom terrängen runt den upphuggna gläntan kan man hitta två träskbåtar väl gömda i snårskogen väster om gläntan. Genomsökning ger 2 sm och 15 km. Båtarna är sällsynt illa skötta.

Intill den ena båten finns en lina som är bunden vid båten och löper rakt in i snårskogen. Linan ser ut att vara spänd, som om den belastades av något i bortre änden. Skulle någon dra i linan eller försöka knyta loss den från båten, händer otrevliga saker. Efter ca 10 minuter kommer magikern Kang-Szrit, en rese och nio svartalfer rusande och går till anfall. Om gruppen flyr från platsen kommer svartalferna i fortsättningen att bevaka stranden dag och natt.

Ytterligare ett stycke ut mot udden i sydväst hittar man en sovande svartalf. Det går att smyga sig på honom och försöka ta honom till fånga. Lyckas han rymma springer han mot båtarna för att dra i larmlinan och få hjälp av sina kumpaner.

Om äventyrarna inte gömmer sin flytetyg kommer de att upptäckas av svartalferna efter 1T6 timmar. De genomsöks och göms tillsammans med svartalfernas båtar, som därefter bevakas. Eventuellt genomsöks hela ön. Då svartalferna nu är medvetna om att någon mer finns på ön blir de dubbelt vaksamma, och gruppen får det svårt att göra något utan att bli upptäckta. Här får spelarna och SL utnyttja sin fantasi för att se hur de löser sin prekära situation.

Öns inre

Här nedan följer beskrivningar av de platser där det finns något att se, förutom borgruinen. Platsernas läge finns angivna på karta 3. Följer rollpersonerna de gamla stigarna på kartan kan de förflytta sig med normal fart. Väljer de att hugga sig fram genom snårskogen tar det en timme att komma 100 meter. Växtligheten är mycket frodig, men det verkar inte finnas några andra djur än en massa fåglar.

Det står SL fritt att hitta på fler rester från öns storhetstid, som äventyrarna kan snava över här och där.

Har gruppen inte börjat ta sig in i borgruinen inom ett och ett halvt dygn angrips de av svartalferna och resen.

Plats A: Stigen slutar vid stranden och man kan se rester av en gammal brygga som troligtvis har varit mycket pampig. Det ser ut som om detta var den officiella angöringsplatsen för besökare till ön.

Plats B: En plats där berget har rasat in. Det verkar ha funnits ett gruvschakt här, men det har rasat in förlänge sedan. Nu syns bara en stor fördjupning i marken, fylld av stenar och jord.

Plats C: Här finns rester av en köks- och örtträdgård som har försörjt öns invånare med grönsaker och medicinalörter. Vissa förvildade plantor växer fortfarande här. På sommaren kan man hitta morötter, rovor, ärter, jordgubbar och basilika.

Plats D: Rester av en mängd små bodar, sannolikt fiskebodar. Förmodligen åt öns befolkning i äldre tider en hel del fisk. Bodarna är mycket fallfärdiga, och den som går in riskerar att trampa igenom golvet eller i värsta fall att

hela huset rasar ihop. (SL avgör om spelarnas dumdristighet bör straffas.) Inuti finns inget annat att se än en del gamla trasiga fiskeredskap.



Plats E: Ett gruvschakt, ca 5 m i diameter, som går lodrätt ned i marken så långt man kan se. Sänker man ned ett ljus kan man se att djupet är ca 7 m. Väggarna har rasat in och botten är full av rasrester. Det är fortfarande stor risk för ras om någon skulle försöka ta sig ned i schaktet. På botten ligger benrester från någon som varit oklok nog att försöka klättra ned.

Det här var ursprungligen den tredje ingången till ordenstemplet. Nu är det omöjligt att ta sig in denna väg. Den som försöker klättra ned får 2T6 i skada var 1T6 minut av nedrasande stenar.

Plats F: Borgruinen, se beskrivning med karta.

Borgruinen

Borgruinen ligger på en markant höjd. På alla sidor utom den västra stupar kullen brant ned mellan fem och tio meter. Ingången finns på den västra sidan, som är mindre brant. Hit leder också en av stigarna från landningsplatsen. För övrigt verkar borgruinen fridfull, med en spirande grönska som fått fäste i de gamla stenmurarna. Om gruppen vandrar runt borgen finner de en lina som kommer från skogen och går in genom en skottglugg i det sydöstra tornet. (Det är larmlinan från platsen där svartalfernas båtar är gömda, se Dolda Ting under Landningsplatsen ovan).

Den som tar sig in i borgen finner att taket har rasat in överallt. De kvarvarande innerväggarna är ungefär manshöga. Man ser bara ett rum i taget om man inte klättrar upp på en mur. Den som klättrar upp får en vacker utsikt över ön och en god översikt över borgens planlösning.

De som senast anföll borgen gjorde sitt bästa för att förstöra och vandalisera den. Man hittar endast trasiga, multnande rester av den fina inredningen samt benrester från människor, alver, dvärgar och svartalfer. Bland bråten i det nordvästra tornet kan man också hitta en metallring som sitter fast med en järnten i golvet. Den är anmärkningsvärd därför att den inte verkar ha påverkats av tidens tand utan är skinande blank och ser alldeles ny ut. Närmare undersökning visar att ringen sitter fast i en stenlucka som verkar omöjlig att öppna. Detta är en av de två ingångar till ordenstemplet som finns kvar. Reglerna för hur den används framgår nedan samt av punkt 6.

Golven i tornen ligger något högre än i övriga delar av borgen. Korta trappor leder upp till dem från det inre av borgen. I sydöstra tornet finns en öppning i muren där en trappa leder ned till ett undre plan. Här syns åter linan som kommer in genom tornväggen via en skottglugg och fortsätter ned genom hålet.

Öppningen och trappan i sydöstra tornet leder ned till källaren. Där nere pågår aktiviteter som framgår av sektion I med karta. Det är viktigt att gruppen förflyttar sig tyst när de undersöker ruinen, annars uppmärksammas de av en rese som håller vakt nedanför trappan. Hör han något ovanför klättrar han upp för att se vad det är. Ser resen gruppen väcker han den svartalf som sover invid honom och rycker i larmlinan för att tillkalla sina kamrater, som kommer strömmande upp genom hålet efter sju minuter (se vidare Dolda Ting under Landningsplatsen om konsekvenserna av att dra i linan).

Kan gruppen hindra resen från att dra i linan slipper de fler överraskningar här. Resens kumpaner är för långt ned i källaren för att höra en eventuell strid på marknivån.

Försöker någon ta sig nedför trappan, se rum 1.

DOLDA TING: I nordvästra tornet finns en utstickande sten i muren. Drar man den utåt ger den med sig en bit, men fjädrar tillbaka om man släpper den. För att öppna luckan i golvet måste man lyfta den samtidigt som stenen hålls utdragen. Då kan man svänga upp luckan på dolda gångjärn.

Under luckan finns vad som verkar vara ett avgrundshål. På den vägg som syns finns utskjutande stenar som förmodligen är avsedda att klättra ned på. Släpper man ned en sten hörs ett plums efter ca två sekunder, och en stund senare ett plaskande ljud.

För man ned ljus i hålet ser man att det är en

brunn som är två meter i diameter och 15 meter djup. De utskjutande stenarna bildar en smal spiraltrappa utmed brunnens väggar.



Efter tio minuter stängs luckan av en stark fjäderanordning. Det är omöjligt att hålla emot kraften. Enda sättet att hindra att luckan stängs är att släpa dit ett stort stenblock, minst 20 cm tjockt och ca 100 BEP tungt, och lägga det mellan luckan och kanten. Detta hinner man givetvis inte göra om man inte är förberedd på att luckan kommer att stängas.

Luckan kan åter öppnas på vanligt sätt ovanifrån, men inte nedifrån brunnen. Ytterligare information om brunnen finns nedan under sektion II.

I. Källaren under Sydöstra tornet

Rum 1

Trappan som leder ned från tornet är 2 m bred och 8 m lång. Nedanför trappan finns en port som har brutits upp och hänger på bara ett gångjärn. Alldeles innanför den uppbrutna dörren finns ett ca 3 m djupt hål i golvet. Från dess botten sticker det upp en mängd korta, sylvassa spjut. En död svartalf ligger på bottnen med flera av spjuten genom kroppen. En planka ligger över hålet så att det går att ta sig över. Här fanns en fälla som den döde svartalfen utlöste.

På andra sidan hålet är mörkret kompakt, en fackla ger cirka fem meters sikt.

DOLDA TING: En god lyssnare kan höra gräv- och hammarslagsljud på avstånd.

Rum 2

Detta är en gång som leder åt norr. Längre fram kan man se en stor hög nedrasad sten, under vilken ett par svartalfsben sticker fram. Bortom stenskredet skymtar man en stängd dörr i västra väggen. Hitom stenhögen finns ett upphugget hål i västra väggen. Larmlinan går utmed gångens västra vägg och in genom hålet.

Har gruppen smugit sig fram kan de titta in genom hålet till rum 3. Där finns en tänd lykta, i vars sken man kan skymta en sovande svartalf och en rese som sitter och vilar sig lutad mot en vägg.

Har gruppen inte smugit fram kommer en yrvaken svartalf och en förvånad rese uthoppande genom hålet i väggen och går till anfall under högljudda vrål.

SL: Gången leder till borgens kök och matkällare. Stenhögen är ännu en utlöst fälla som dödat en svartalf. Borgens herrar byggde fällor här dels som ett led i försvaret, och dels för att vilseleda eventuella plundrare och förta deras entusiasm för fortsatt skattjakt.

Svartalfen är en vakt som somnat på sin post. Råkar gruppen i strid med denne och resen, så kommer resten av svartalferna och Kang-Szrit till undsättning inom fem minuter. Enda chansen att undvika detta är att tysta både resen och svartalfen inom två SR. Dessutom måste man givetvis hindra dem från att rycka i larmlinan.

DOLDA TING: Linan går in genom det upphuggna hålet i väggen, löper runt en krok i den motsatta väggen och slutar i en massa hopbundna kastruller och plåtburkar som skramlar öronbedövande om man rycker i linan.

Rum 3

Detta har varit borgens kök. I östra väggen finns en stängd port ut till källargången (rum 2). I de andra väggarna finns flera dörrar som leder till större och mindre förråd av olika slag. De flesta är öppna. I norra väggen finns en stor igenrasad eldstad (C på kartan). Mitt på golvet står ett stort bord av sten. Invid detta finns ett nygrävt hål i golvet med en stor sten- och grushög bredvid.

Rummet är mycket lortigt, med matrester och skräp överallt, och det luktar vedervärdigt. Det verkar som om några ohygieniska personer bott här en tid.

DOLDA TING: De mindre matförråden innehåller hackor, spadar, spett och vattensäckar. I förråd D och E finns halm- och skinnbäddar, sex stycken i vardera. I rum D ligger en medvetslös, skadad svartalf på en bädd.

Där finns också en kista med järnbeslag, innehållande kläder, diverse mediciner, en del al-



kemistattiraljer, 140 sm och en flaska helande dryck (HELA E1).

VARELSER: En rese och en svartalf finns i det här rummet om de inte lockats ut i gången (se rum 2 ovan). Det går inte att smyga förbi dem, däremot har man fördel av att svartalfen sover och resen dagdrömmer. Lyckas man oskadliggöra dem utan oväsen kan man undersöka rummet. Smyger man inte, kommer kvarvarande svartalfer och Kang-Szrit inom fem minuter.

Rum 4

Detta rum är ett gruvschakt som ligger ca sju meter ned rakt under köket. En stege leder hit från rum 3. Väggarna består av jord och sten, och taket bärs upp av några kraftiga stöttor med tvärbjälkar.

VARELSER: I norra delen håller sex svartalfer på att hacka och gräva i väggen. Deras vapen och rustningar ligger bakom dem. Arbetet övervakas av magikern Kang-Szrit. I samma ögonblick äventyrarna börjar klättra ned i schaktet upptäcker han dem och går dem till mötes med ett vänligt leende.

SL: Som gruppen kanske minns berättade deras uppdragsgivare att han hade blivit av med en del av sina anteckningar. Det är Kang-Szrit som har stulit dem, eftersom han också vill åt kristallen. Han försöker nu förhandla med äventyrarna. Samtidigt börjar hans hejdukar ta på sig rustningarna i bakgrunden (detta bör SL tala om för spelarna eftersom äventyrarna svårligen kan undgå att se det).

Kang-Szrit erbjuder gruppen samarbete: Han vill ha kristallkulan och hälften av alla skatter. Resten får gruppen behålla om de hjälper svartalferna att gräva och hämta upp rikedomarna. (Kang-Szrit har ingen avsikt att hålla sina löften.) SL agera girigt i förhandlingarna. Försök få gruppen att gå med på så många eftergifter som möjligt.

Går äventyrarna med på samarbete kommer Kang-Szrit att låta dem gräva tillsammans med svartalferna. För att kunna göra detta måste de givetvis ta av sig rustningar och vapen. Magikern och hans kumpaner kommer lömskt att angripa rollpersonerna i samma stund de fått tag på kristallkulan eller det visat sig att det är omöjligt att få tag på den.

Om strid hotar: Gör en rättvis bedömning av hur länge du (i magikerns ställe) lyckats hålla förhandlingarna i gång. (Du kan eventuellt spela i realtid, se grundreglerna.) Är det mindre än fem minuter har svartalferna endast delvis hunnit ta på sig sina rustningar. Anfaller rollpersonerna direkt har svartalferna endast hjälm och sköld. En strid kan sluta på fyra olika sätt:

1. Äventyrarna vinner. De kan då inte komma vidare denna väg eftersom de inte vet vartåt de ska gräva.

2. Äventyrarna hamnar i underläge. Då försöker Kang-Szrit avbryta striden och ta upp förhandlingar. Han erbjuder dem nåd (och eventuellt viss del av skatterna) mot att de går med på samarbete, se ovan.

3. Äventyrarna flyr. Svartalferna förföljer dem så länge de är på ön, och försöker döda dem innan de kan ta sig därifrån. Hade svartalferna inte fått på sig rustningarna före striden stannar de kvar i fem minuter och sätter på sig dem innan förföljandet börjar.

4. Äventyrarna förlorar. Dags att slå fram nya rollpersoner.

II. Brunnen i nordvästra tornet

Brunnen är 35 meter djup och två meter i diameter. På väggarna finns utskjutande stenar som utgör en stege. De går i spiral till ca tre meters djup, varefter de går rakt ned på södra sidan, ända till botten. Utan ljus kan man inte se någonting när man har kommit mer än tre meter ned i brunnen.

Det finns vatten längst ned. Kastar man ned en sten hörs ett plums, och några sekunder senare ett plaskande ljud. Försöker man mäta vattendjupet finner man att den är bottenlös (eller åtminstone att repen inte är långa nog).

Väggarna och stenarna är fuktiga och mycket hala. Klättrar någon ned i brunnen utan att ha en livlina eller dylikt måste han lyckas med ett Klättra-slag för ett inte tappa taget och falla ned.

DOLDA TING: Cirka 15 meter ner i brunnen



sitter ett trappsteg lite löst. Det går att dra ut precis som den utstickande stenen uppe på markytan. Den som är mycket skicklig kan dessutom urskilja något som liknar en lucka på motsatta sidan i brunnen.

För att den nedre luckan ska kunna öppnas måste den övre vara stängd. Detta sker automatiskt efter tio minuter. Sedan kan man dra ut det rörliga trappsteget och vrida det ett kvarts varv. Gör man det fälls den nedre luckan ut och bildar ett slags bro över brunnen. I norra väggen börjar en gång som leder in i marken.

Precis innanför luckan sitter ett handtag i väggen. Det är till för att öppna den övre luckan. Men detta kan endast ske om den nedre luckan är stängd! Arrangemanget härrör från den tid då Orden antog noviser. Dessa skulle genomgå prov, och man ville vara säker på de inte kunde lämna templet utan att Orden visste om det. Därför kan man inte ta sig ut utan hjälp nedifrån.

Den nedre luckan stängs, precis som den övre, av en kraftig fjäderanordning efter tio minuter.

VARELSER: Nere i vattnet bor två strypormar. Om någon klättrar ned till vattennivån (eller ramlar i vattnet) angrips denne av ormarna.

III. Z-gången och gravkammaren

Rum 5

Från luckan i brunnen leder en gång åt norr. Väggar, golv och tak är gjorda av en ljus, blank metall (SL: mithril). Har man ljus med sig syns man själv bra inifrån men ser själv inte mer än någon meter framför sig på grund av reflexerna i metallen. Gången viker av åt höger efter sju meter (där börjar rum 7).

Fälla: Om någon rör taket eller väggarna skjuts sex pilar från rum 6 rakt in i gången. Fällan utlöses inte av att man t ex försiktigt känner på plåtens yta med ett finger. Däremot utlöses den om någon knackar i plåten, känner efter om den sitter fast eller snavar mot en vägg. Den som går först träffas av 1T4 pilar, och näste man av 1T4 stycken, osv, tills alla sex pilarna har träffat eller det inte finns fler personer i gången. Varje pil gör 2T4+3 poäng i skada.

DOLDA TING: Undersöker man väggar och tak kan man se att de inte sitter ihop. Det verkar som om taket och väggarna är gjorda av varsin stor plåtbit som är fastsatt i den stenvägg som rimligen måste finnas bakom, men inte i varandra.

SKATTER: Mithrilplåtarna är naturligtvis värda massor av pengar, men det skulle ta minst tre veckor att få loss en enda plåt. Till det fordras också mycket kraftiga verktyg.

Rum 6

Även denna korridor är inklädd med den blanka metallen. Ungefär i mitten finns en öppen dörr på vardera sidan. De leder till rum 7 och 8.

DOLDA TING: Man kan se sex små hål i väggen alldeles vid kröken mellan rum 5 och 6 (pilhål för fällan i rum 5).

Rum 7 och 8

Rum 7 och 8 är identiska fast spegelvända mot varandra. Väggarna är av sten. Lutar man sig in med en fackla kan man skymta något slags anordning längst in i de smala gångarna. Det verkar sitta ett antal armborst monterade där.

DOLDA TING: Om man undersöker golvet i rummen ser man att de är gjorda av tunna brädor som går sönder om man stiger på dem. Man kan lätt bryta loss brädorna när man har upptäckt dem. Under golvet döljer sig ett hål som sträcker sig två meter in i gången och är lika brett som den. Hålen är 2,5 meter djupa och försedda med korta, upprättstående spjut på botten. Den som faller i fällan träffas av 1T4 stycken och får 1T8+2 poäng skada per spjut.

Tar man sig längst in i rum 7 eller 8 finner man en genial anordning som utgör fällor för rum 5 och 9. Den består av sex laddade armborst.

Rum 9

Den här gången är till utseendet identisk med rum 5. Väggar, tak och golv är av blank metall. Den slutar i en magnifik port med vackra ornament i relief.

Här finns en likadan fälla som i rum 5. Rör man vid väggarna skjuts sex pilar från rum 8

genom gången mot porten. Resultatet framgår av rum 5 (men givetvis träffas den som är närmast rum 8 först).

DOLDA TING: Liksom i rum 5 sitter väggar, golv och tak inte ihop, vilket kan upptäckas vid en noggrann inspektion.



På porten finns en inskription på älviska invävd i ornamenten. Lyckas man läsa den står det: "Här vilar den store UNDER. Han var girig och sökte sällsamma ting, vilket blev hans död. Må han få vila i frid, önskar och befaller vi tre som gjort detta vilorum."

En av figurerna ser ut att vara ditsatt i efterhand. Rör man vid den lossnar den, och ett dörrhandtag blir synligt. Vrider man om handtaget glider dörren upp ljudlöst (se rum 10).

SKATTER: Ornamentet som lossnar från dörren är gjort av silver, väger 1 BEP och är värt 300 sm.

Rum 10

Rummets tak är ett kryssvalv. Väggar, tak och golv är urberg. Rummet känns kallt och fuktigt, väggarna och golvet är våta av vatten som trängt in genom berget. Man kan ana att väggarna varit smyckade med vackra målningar, men som nu har lösts upp av fukten. Förmodligen har de föreställt scener ur en stor mans liv.

Mitt på golvet står en stor sarkofag i ljus metall (1 x 3 m). Ovanpå den finns en dödskalle och två korslagda benknotor av silver. Vidare finns en skylt med en inskription fastsatt på sarkofagen. Tittar man närmare ser man att sarkofagen vilar på sex fötter som står på en marmorsockel som är ca 20 cm hög. Det ser ut som om sarkofagen är mycket tung, så tung att de båda fötterna närmast porten börjat ge vika.

Det finns ingen annan dörr än den som leder till rum 9, och den har en tendens att hela tiden vilja glida igen om man släpper den.

DOLDA TING: Vid närmare undersökning ser man att de två av sarkofagens fötter som är närmast dörren går att vrida. Skylten på sarkofagen bär en inskription på älviska som lyder: "UNDER var stor. Den som respekterar hans vila kommer han att hjälpa. Visa din vördnad genom att putsa sarkofagens fötter och säga: 'UNDER, jag vill gå!'" Gör gruppen det som står på skylten svänger sarkofagen åt sidan och blottar en trappa som leder nedåt.

SL: Detta rum är ingen gravkammare, även om det ska ge sken av det. Utrymmena på detta plan är orörda sedan Ordens tid, och hela den här sektionen användes bl a för att testa novisers ärlighet, intelligens och pålitlighet.

I rummet finns en TELEPORTERA som aktiveras under vissa bestämda förutsättningar. Teleporteringen gäller endast dem som befinner sig i rummet. Den utlöses i och med att sarkofagens lock lyfts. Då inträffar följande: En illusion av tre alver visar sig (kan endast ses av dem som befinner sig i rum 10). En av alverna anropar gruppen och säger: "Vi äro UNDERS edsvurna väktare. Vi hava svurit att UNDER för evigt skall få vila ostörd av världens oro. Varför stören I UNDERS välförtjänta vila?"

Nu finns tre möjligheter beroende på vad gruppen gör:

A. Gruppen agerar underdånigt och ger sken av att de är noviser som söker inträde i Orden. Lyckas de med detta säger alven: "Eder nyfikenhet är för stor, och den kan bli döden för eder liksom den blev för UNDER. Likväl vilja vi förlåta edert fridsbrott då I handlat av oförstånd. Så läggen nu locket tillbaka på sarkofagen, bedjen om Unders nåd genom att säga: 'UNDER, vi vilja gå!', och putsen sargofagens fötter som tecken på eder vördnad och botfärdighet."

Gör gruppen detta försvinner alverna och sarkofagen svänger åt sidan så att ett hål i golvet med en trappa ned blir synligt.

B. Gruppen agerar oartigt eller påstridigt, eller frågar dumma saker som "Vart kom ni ifrån?" eller "Hur får man tag på den magiska kristallkulan?" Då säger alven: "I ären giriga och ärelystna. Det var UNDER också, och det blev hans död. Men då I handlat av oförstånd skola edra liv likväl ej ändas. Hit skolen I dock aldrig mer komma!"

Alla som befinner sig i rummet teleporteras till en av de fiskebodar som finns vid plats D på ön. Boden är nu hel och låst, och enda sättet att komma därifrån är att bryta sig ut. All buren utrustning följer med, men saker som man lagt ifrån sig på golvet blir kvar i rum 10.



C. Om gruppen agerar hotfullt eller anfaller, försvinner alverna genast. En tordönsstämma ljuder i rummet: "Jag är UNDER, vars vilorum i haven vanhelgat. I förtjänen döden, men jag är god och skall ge eder nåd. Som straff för eder girighet skolen I få börja om edra liv med enbart edra händer som hjälp. Hit skolen I dock aldrig mer komma!"

Plötsligt befinner sig äventyrarna i nordvästra tornet, spritt nakna. ALL deras utrustning har hamnat i rum 29. (Teleporteringen påverkar dock bara dem som befann sig i rum 10.)

Försöker de teleporterade ta sig ned genom brunnen igen går det inte. Luckan i tornet låstes i samma ögonblick som teleporteringen utlöstes, och kan nu bara öppnas med handtaget som finns i rum 5. Blir hela gruppen teleporterad återstår således endast en ingång till ordenstemplet, nämligen den från nordön.

Enda sättet att få tillbaka förlorad utrustning är att hämta den i rum 29.

SKATTER: Dödskallen och benknotorna på sarkofagen går att ta loss utan att något händer. De väger tillsammans 4 BEP och är värda 400 sm.

IV. Övre planet i ordenstemplet

Rum 11

Till det här rummet kommer man antingen från rum 10 eller från rum 12. Rummets väggar och tak är vitkalkade. Golvet är av skifferplattor. I södra väggen finns en portal med en trappa som leder uppåt och slutar vid ett tak (ovanför finns sarkofagen i rum 10). I östra



väggen sitter en solid ekdörr med en elegant portklapp i form av en gruvhacka. Dörren är låst, och man kan inte se något nyckelhål.

DOLDA TING: Om man slår tre slag i rask följd med portklappen öppnas dörren. Femte trappsteget nedifrån innehåller öppningsmekanismen till sarkofagen i rum 10. Trampar man tre gånger i rask följd svängs sarkofagen åt sidan så att man kan gå upp. Trampar man en gång när uppgången är öppen svängs sarkofagen tillbaka. Det tar en SR för sarkofagen att öppna eller stänga, så man måste verkligen fumla för att komma i kläm när den stängs.

Rum 12

Vita väggar och tak, golv av skifferplattor. Runt väggarna står fasta bänkar av trä. I västra väggen finns en bastant ekdörr med en besynnerlig fjäderanordning på insidan. I östra väggen finns en annan dörr som står på glänt, och på norra väggen sitter en stor stentavla (2 x 2,5 m) formad som en port. Den är rikt ornamenterad med scener som föreställer gruvarbete. En svag, unken och kväljande lukt slår emot alla som kommer in i rummet.

DOLDA TING: Västra dörren leder till rum 11, och anordningen på dess insida är låsmekanismen som finns beskriven ovan. Från det här hållet är det lätt att öppna dörren. Östra dörren är inte speciellt märkvärdig. Den går till rum 13.

Den underliga lukten kommer från rum 13 och påverkar inte rollpersonerna förrän dörren dit öppnas ordentligt. Lukten är en varning som bör mana till försiktighet.

Stentavlan på norra väggen är en port som är stängd med en FÖRSEGLA E2.

Rum 13

En outhärdlig stank slår emot dem som går in i detta rum. Lukten kan även kännas i rum 12 men är mångdubbelt starkare här.

Golvet är av skifferplattor Den enda synliga dörren leder till rum 12. Runt väggarna löper hyllor fyllda med burkar, flaskor och andra förvaringskärl. Det är svårt att avgöra vad som har funnits i dem, men var det troligtvis kemikalier och örtextrakt. I ett hörn kan man se utrustning som verkar vara avsedd för alkemi. Invid alkemistattiraljerna har några burkar ramlat ned och gått sönder. Innehållet har runnit ut och blandats på golvet.

De utrunna kemikalierna har reagerat till en giftig och illaluktande gas. Den som går in i rummet utan att hålla andan får 1T6 poäng skada per påbörjad femminuters-period. Gasen är inte magisk och går inte att oskadliggöra på rimlig tid. Låter man dörren stå öppen sprider sig gasen så att personer i rum 12 börjar ta skada efter tio minuter.

DOLDA TING: Det finns fyra användbara saker man kan hitta på hyllorna. En person har en chans att hitta något för var femte minut han letar. Slå 1T4 var femte spelminut för att se vilken sak som hittas. Får man en siffra som slagits tidigare hittar man inget den femminutersperioden. Högst fyra personer kan leta samtidigt.

1. Två flaskor med läkande dryck, HELA E1.
2. Fyra facklor och ett elddon.
3. Två flaskor gift.
4. En silverurna, vikt 1 BEP, värde 270 sm.

I östra väggen finns en lönndörr bakom hyllorna. Man kan upptäcka att hyllskarvarna är lite bredare än på andra ställen och sitter rakt ovanför varandra. Tar man bort den tredje hyllan nedifrån syns ett dörrhandtag. Dörren är olåst och leder till rum 14. Den är högerhängd och öppnas inåt rum 13.

Rum 14

Detta rum är tomt men ganska vackert. Väggarna är rappade och försedda med målningar som föreställer olika arbeten i en gruva och en smedja. I taket finns bilder som föreställer borgen i dess glansdagar. Golvet är av skifferplattor. I västra väggen finns en dörr som leder till rum 13. (Om gruppen inte kommer från rum 13 är dörren stängd.) I södra väggen finns en välvd öppning som leder till rum 15.

Det här rummet var från början ett förrum till nästa våning. Hit kom noviser som klarat de inledande proven. Står dörren till rum 13 öppen i mer än tio minuter strömmar den giftiga gasen in i sådan mängd att gruppen får skador (se rum 13).

DOLDA TING: En stenplatta mitt på golvet är lös. Lyfter man på den hittar man en ädel-

sten värd 350 sm och en silverring värd 10 sm.



Rum 15

Ett litet rum med välvt tak ovanför en spiraltrappa av sten (moturs) ned till nästa nivå. Golvet består av stenplattor. Väggar och tak i rummet är vitkalkade. I trappan är de däremot omålade och ger ett dystert intryck. Ett stenräcke går från vänstra väggen till trappans mittpelare.

Rum 16

Detta rum är fullt av nedrasade stenmassor. Troligen har det varit ett slags tempelsal för orden. Södra väggen är i stort sett intakt och är utsmyckad med reliefer som symboliserar smideskonstens hemligheter. Västra och östra väggarna är svårt sargade av raset, och norra väggen syns inte på grund av rasmassorna. Golvet är täckt av vita och röda stenplattor i ett snedställt schackmönster. Taket, i den mån det syns, är av urberg.

På golvet finns sten, tegel och träbitar från inredningen. Rummet verkar vara helt orört sedan Ordens tid. Letar gruppen i rasmassorna finns det påtaglig risk för nya ras. Slå 1T10 var femte minut, och läs av resultatet nedan:

1T10	Händelse
1-6	Inget händer.
7-8	En av dem som rotar i raset faller omkull och får nedrasande stenar över sig (slå tärning om vem som drabbas). Skada: 2T6.
9	Ett större ras uppstår, och alla i rummet drabbas. Skada: 1T8+2 per person.
10	Ett stort stycke av taket störtar in och blockerar utgången. Gruppen måste gräva sig ut, vilket tar 1T6+3 timmar. Har gruppen spadar, hackor och spett halveras tiden. Personer som är kvar i rum 12 kan hjälpa till från sitt håll. Detta förkortar tiden med 1 timme. Slå för nya ras en gång per halvtimme medan man gräver sig ut.

SKATTER: I rasmassorna finns en del begravda föremål som gruppen kan hitta. Detta gäller dock endast de gamla rasmassorna, inte sådant som ramlat ned till följd av nya ras som äventyrarnas orsakat. Slå 1T10 var femte minut för varje person som gräver. Ett resultat på 1 eller 2 betyder att personen hittat något. Fynden kommer fram i följande ordning:

1. Sexton sm utspridda i en hög grus.
2. En trasig ljusstake av silver, vikt 0,5 BEP, värde 100 sm.
3. Två buckliga oljelampor av förgyllt silver, vikt 0,25 BEP, värde 90 sm sammanlagt.
4. En gruvhacka i miniatyr av guld. Vikt 0,2 BEP, värde 240 sm.
5. Ena delen av en avbruten ljusstake av silver, vikt 0,2 BEP, värde ca 40 sm.
6. Ett litet skrin med sex km
7. En stor klocka av brons, vikt 10 BEP, värde 210 sm. Inskription på älviska: "Bång, dång, hör min sång".
8. En mindre klocka av brons, vikt 3 BEP, värde 60 sm. Inskription på älviska: "Ring, ding, ljuva ting".
9. Ett städ av onyx, skuret ur ett enda stycke. Vikt 20 BEP, värde ca 2000 sm.

V. Mellanplanet i ordenstemplet

Rum 17

Spiraltrappa med fyra meters diameter. Trappan är av mörk sten och ger ett dystert intryck. Den förbinder rum 15 och rum 18. I lodrät riktning är trappan sex meter lång.

Rum 18

En hall eller korridor med golv av stenplattor. Väggar och tak är vitkalkade. Längs västra väggen står sex väggfasta skåp med olåsta dörrar. I östra väggen finns två öppna dörrar. I rummets norra ände finns en portal som leder in till rum 21.

SL: Rummet är en förhall dit de som skulle bli munkar fördes vid invigningsceremonin. Då leddes de först in i rum 19 och 20, innan de fick komma in i smedernas tempel (rum 22).

DOLDA TING: I skåpen finns endast multnade rester av kläder. Letar man igenom dem kan man hitta 1T6 sm per skåp.



Rum 19

Ett litet rum med svarta väggar, golv och tak. Vid södra väggen står ett enkelt ekbord och en stol. På bordet finns en silverljusstake med ett vaxljus i samt ett papyrusark med älvisk text.

Den som kan älviska B3 kan läsa texten: "Låt ljuset vägleda dig. Till denna värld är du bunden med kedjor. Må gruvans och smidets konst bli din talisman."

DOLDA TING: Vaxljuset är magiskt och har samma egenskaper som det gruppen fick av Serego.

SKATTER: Silverljusstake, vikt 1 BEP, värde 300 sm.

Rum 20

Rummet är till form och utseende likadant som rum 19. Det enda som finns att se är en kedja som ligger på golvet. Den ser gammal och sliten ut men är inte rostig.

DOLDA TING: Kedjan är magisk och tillverkad av mithril. Den är ett hjälpmedel för att finna kristallkulan och bör således tas med av gruppen. Kedjans funktion framgår av beskrivningen till rum 41. Dess vikt är mindre än 1 BEP

Rum 21

Vitkalkade väggar och tak, golv av stenplattor. Fyra väggfasta skåp står utmed västra väggen. Ett av dem är stängt, de andra är öppna.

I södra väggen finns en öppen portal som leder till rum 18. Den är rikt smyckad med träfigurer som föreställer alver, människor och dvärgar i arbete med gruvbrytning.

Rum 22

Ett stort, magnifikt tempelrum vars nordöstra del har rasat samman. Det är raset från rum 16 i våningen ovanför som har brutit igenom hit. Väggarna är rikt smyckade med målningar föreställande gruvbrytning, malmhantering och smide. Taket är grönt som ärgad koppar och har små stalaktiter. Golvet består av hexagonala stenplattor i rött och vitt. Längs vardera sidan ungefär 2 m från väggarna har det funnits nio pelare, men fyra av dem på norra sidan har vräkts omkull av raset.

Vid västra väggen finns en upphöjd avsats med ett stenaltare. Bakom det står tre stolar varav den mittersta ser ut som en tron. På ömse sidor av altaret står två taburetter. På väggen bakom altaret hänger en magnifik gobeläng (6 x 3 meter) föreställande alver som smider.

Mitt på golvet ligger en matta (2 x 3 meter) med ett vävt mönster föreställande gruv- och smidesverktyg. Mönstret verkar bestå av något slags metalltråd. Mitt på mattan finns en bild av en kristallkula. Väster och öster om mattan ligger två omkullvälta piedestaler (2 m höga). Överst på varje piedestal sitter en kula av metall.

Har någon med sig kedjan från rum 20 börjar den lysa med ett starkt blått sken så fort man kommer in i tempelsalen. Detta syns givetvis inte om den ligger nedpackad t ex i en ryggsäck.

I södra väggen finns en stor vacker portal (till rum 21), en mindre öppning (till rum 23) och mellan dem en liten ekdörr (till rum 29). Dörren är öppen.

SL: Det anmärkningsvärda med tempelsalen är att den inte innehåller några gudabilder. Orden tillbad inte någon speciell gud utan hyllade gruv- och smideskonsten som sådan.

Mattan är ett hjälpmedel för att nå fram till kristallkulan. Reser man piedestalerna börjar kulorna att lysa, den västra med ett klart rött sken och den östra med grönt sken. För att det ska fungera måste man resa piedestalerna. Sedan måste man tända ett magiskt vaxljus som då lyser med ett starkt gult sken. Och till sist måste man ha kedjan framme så att den lyser med blått sken. Det spelar ingen roll i vilken ordningsföljd de lysande sakerna aktiveras.

När alla fyra ljuskällorna är aktiva börjar mattan lysa med ett vitt sken, och ett helt nytt mönster framträder på dess yta. Det föreställer en kristallkula, en kedja, en matta, en vacker stentavla med figurer på och en alv i grön dräkt som håller en låda med en kristall i. Alla dessa bilder är ledtrådar till saker som behövs för att komma till kristallen.

SKATTER: Gobelängen på västra väggen är värd ca 3000 sm och väger 20 BEP. Mattan väger 5 BEP och är värd ca 1200 sm.

Rum 23

Ett tomt rum med vita väggar och tak, golv av stenplattor. Det är svårt att gissa vad rummet kan ha använts till. I nordvästra hörnet finns en öppen dörr. I nordöstra hörnet finns också en öppen dörr.



Rum 24

Liknar rum 23. En öppen dörr i östra väggen, och en låst gallergrind av brons i västra väggen. Mitt på södra väggen finns en väggfast stenbänk och framför den ett golvfast stenbord.

SL: Detta har varit ett förhörsrum där man examinerade de ordensmedlemmar som skulle avancera till högre grad. Man ville utröna om den prövade medlemmen var mogen för upphöjelse. Den som klarade förhöret fick utföra ett nytt prov, som började innanför gallergrinden.

Rum 25

Innanför gallergrinden finns en labyrint vars gångar är 1 m bred och 1,8 m i tak. Väggar, tak och golv är kolsvarta. Lite här och där finns stentavlor med smidesscener infällda i väggarna. Kortaste vägen genom labyrinten är ca 50 m.

Ger sig äventyrarna in i labyrinten utsätts de för magiska händelser på plats A, B och C.

A. Här delar sig labyrinten i två gångar. Går gruppen inte in i gång A, se plats B. Inne i gång A blir väggarna och taket ljusare Stentavlorna på väggarna visar här hur rik Orden är och hur ordensmedlemmarna smider magiska ting av mithril. Längst in slutar gången vid en vägg av stål. På den finns en älvisk inskription som lyder "Den gode har intet att frukta i denna värld."

När gruppen kommit hit utlöses en fälla vid bokstaven A på kartan. Vad gruppen ser är följande: Golvet har försvunnit i kröken. Ett avgrundshål går runt kröken så att man inte kan hoppa över det. Inte heller kan man ta sig över med hjälp av rep eller planka. Tittar man ned i hålet skymtar man upprättstående spjut på bottnen ca 10 meter ned. Det finns inga föremål i rummet där man kan fästa ett rep för att klättra ned i hålet. Släpper man ned något ser man hur det faller ända ned till botten. Hoppar någon ned i hålet ser de övriga hur han spetsas på spjuten. SL bör skicka ut den drabbade spelaren omedelbart.

Hålet är i själva verket bara en meter djupt. Resten av djupet samt spjuten är en illusion. Den kan brytas med en SKINGRA E3. Kommer man underfund med att det är en illusion kan man lätt ta sig över genom att klättra ned och promenera runt hörnet till andra sidan. Hålet slutar två meter från hörnet.

B. Här finns en två meter djup nisch i labyrinten. Längst inne i nischen finns en staty av en dvärg som ser ut att ha levat ett eländigt och fattigt liv. Han håller fram en stor skål mot besökarna. På statyns sockel står det (på älviska) "Den som är utan vinningslystnad skall jag vägleda, den girige skall jag hindra. Betänk noga dina motiv; vilka äro de?". Framför statyn står en urna av lergods.

Statyn är magisk. Om den som vill passera talar om för statyn att han eller hon inte har rikedomar som mål livet, utan vill passera för att vinna kunskap, bugar statyn. (Den exakta formuleringen är ointressant, det är andemeningen i budskapet som spelar roll, så SL får bedöma själv huruvida ett uttalande är tillfredsställande eller inte.) När äventyrarna fortsätter finner de inte dörren till C — den är stängd och utsidan ser ut som en bergvägg. Men det finns en öppning i östra väggen utanför C (en sektion av väggen har hissats upp) så att man kan komma in i rum 26.

Tar gruppen urnan finner de 10 gulden i den. Sätter de inte tillbaka urnan med pengarna står dörren till C öppen och det finns ingen öppning till rum 26. Se vidare C nedan.

C. Hit kan gruppen endast komma om de inte har givit dvärgstatyn vid B ett tillfredsställande svar, eller om de stulit urnan. När gruppen närmar sig ser de i så fall en öppen ekdörr, och innanför den kan man skymta gyllene väggar. Genom dörren kommer man in i ett litet rum. Väggarna ser ut att vara klädda med guld, och mitt på golvet står en kista av brons. Men guldet är en illusion som bryts i och med att man försöker öppna kistan eller om man använder en SKINGRA E2.

När kistan öppnas slår dörren plötsligt igen och man ser nu att väggarna är av granit och dörren av brons. Det är omöjligt att forcera

dörren med våld. Tittar man på kistan ser man nu att den bär en älvisk inskription: "Den girige skall tre gånger gälda sin penninghunger". Det finns bara två sätt att komma ut:



1. Genom att lägga pengar i kistan. Om gruppen stulit urnan måste de lägga dit tre gånger så mycket som fanns i den. Har de inte så mycket pengar med sig räcker det om de lägger dit alla mynt och ädelstenar de har. Finns några rollpersoner kvar utanför C kan de hjälpa till att betala genom att ge pengar till dvärgstatyn eller lägga dem i urnan.

När tillräckligt lagts i kistan stängs den automatiskt, och dörren öppnas. Utanför finner man ingången till rum 26 öppen.

2. Det går att öppna dörren med en ÖPPNA E5.

Det är nästan omöjligt att lura fällan. Dörren till C stängs inte, och väggen till rum 26 öppnas inte, förrän samtliga har lämnat nischen med statyn. Försöker man gå tillbaka och ta pengarna efteråt slår öppningen till rum 26 igen med stor kraft, och fällan vid C aktiveras. Möjligen kunde man blockera den upphissade väggsektionen med något stort föremål, men då krävs det något i stil med en kraftig bjälke. Några sådana föremål finns inte här. Pelarna med metallklot i tempelsalen skulle duga, men de väger 150 BEP styck.

Den som lyckas Finna Dolda Ting utanför C kan upptäcka att en del av östra väggen verkar vara en lönndörr, men enda sättet att ta sig igenom den är att bryta sönder väggen. Det fordrar spett och hacka, och det tar 1T10 timmar att göra ett så stort hål att man kan krypa igenom. Utan verktyg är det omöjligt.

Rum 26

En krokig gång, 1 m bred, 12 m lång och 2 m hög. Väggar, golv och tak är av natursten. Vid D på kartan finns en anordning som kan hissa upp ett stycke av väggen så att det blir en öppning till rum 25. Vid punkterna E och F finns stora stenplattor med inskriptioner på älviska.

Inskriptionen på stenplattan vid E lyder: "Cirkeln är sluten och ljuset skall vägleda dig". Inskriptionen på stenplattan vid F lyder "Den som söker utan huvud kommer inte längre än hit".

DOLDA TING: Stenplattan vid E är en dörr. Om man tänder det magiska vaxljuset öppnas dörren. Den stängs automatiskt efter en minut. På andra sidan finns en likadan anordning (se rum 27).

Plattan vid F har som enda uppgift att tala om sanningen: gången är slut här, det går inte att komma längre den här vägen.

Rum 27

Takhöjden är ca två meter. Östra halvan av rummet har väggar och tak av sten. Golvet består av träplankor. Mitt i denna del ligger en svagt lysande kristall på en låda av stål.

Mittersta delen av rummet har en stentavla på norra väggen. Den bär samma inskription som tavlan vid E i rum 26.

I den västra delens södra vägg finns en bronsdörr. Golv, tak och väggar är av sten. Dörren är tillstängd med två låsta skjutreglar.

DOLDA TING: Östra rumshalvan är en fälla och kristallen är en illusion. Illusionen kan brytas med en SKINGRA E2. Den som lyckas Finna Dolda Ting med en modifikation på –1 upptäcker att plankorna i östra delens golv är för tunna för att bära mer än 10 BEP. Bryter man bort en planka finner man ett tre meter djupt hål med uppstickande spjut i botten. Den som ramlar ned träffas av 1T4 spjut och får 1T8+1 poäng skada per träff.

Dörren i västra rumshalvan kan brytas upp med våld. Varje regel har STY 20. Det går också bra att använda en ÖPPNA E1.

Rum 28

Rummet är helt i sten och mycket lågt i tak. I norr och söder finns kraftiga bronsdörrar med två kraftiga skjutreglar som dock inte är tillskjutna.

SL: Detta är ett slags slussrum. En dörr kan inte öppnas om den andra är öppen, dvs man måste stänga dörren bakom sig innan man kan komma vidare.

Öppnar äventyrarna den södra dörren, gå till rum 30.

Rum 29

Taket och överdelen av väggarna är vitkalkade. Nedre delen av väggarna är klädda med



polerade ekpaneler. Golvet består av vita och svarta stenplattor i ett schackmönster. Längs västra och östra väggarna finns väggfasta bänkar av polerad ek. I norra väggen finns en dörr som leder ut till rum 22. Vid södra väggen står en mycket stor (2 x 1 x 1 m) ekkista med järnbeslag. Den är låst med ett ordinärt hänglås (STY 15).

DOLDA TING: Detta har varit ett omklädnings- och samlingsrum för de ordensmedlemmar som hade tjänst i tempelsalen — alltså ett slags sakristia. Kistan är normalt tom. Har teleportering av utrustning skett från rum 10 (se detta rum) ligger de teleporterade sakerna i den här kistan.

VI. Vattentrappan

Rum 30

Detta är översta planet i ett trapphus. Väggar och tak är av urberg, golvet är av skifferplattor. En spiraltrappa av sten leder nedåt (medurs). Mitt i trappan finns en sexkantig centrumpelare som är 1,5 m tjock. Den slutar 1,5 m över golvet, och ovanpå den finns en urholkning där en jättelik kristallkula vilar. Kulan är ca 1 m i diameter. Från mitten av pelarens södra sida till mitten av södra väggen går ett meterhögt stenräcke.

I norra väggen finns en ståldörr som låses av två skjutreglar så fort man stänger den (kommer gruppen genom dörren låses den när de stänger den efter sig, kommer de nedifrån trappan finner de en låst dörr).

DOLDA TING: Kulan på pelaren är bara en prydnad, kunskap i geologi ger möjlighet att se att den är av glas. Den väger 40 BEP och är värd 300 sm. Den är ihålig (vilket förklarar att den inte är tyngre) och belagd med ett ytterst tunt lager mithril på insidan.

Dörren är låst med magi. Den kan öppnas med en andra gradens Öppna eller med våld (STY 20).

I taket finns en lucka som kan skymtas om man ser efter ordentligt. Den är låst och har STY 50 (ingen magi). En närmare undersökning visar att den är kall och fuktig av kondens. Bryter man upp luckan (som är 1 x 1 m) forsar tusentals liter vatten in i rummet uppifrån. Alla spolas utför trappan till nästa plan (rum 31) och får 1T4+1 poäng skada. Gruppen kommer nu att få stora problem eftersom de har utlöst fällan i rum 31 med våld, se nedan.

Rum 31

Detta är en avsats i nordvästra delen av trappan (yta 1,5 x 1,5 m), med väggar av berg och golv av skifferplattor. Trappans mittpelare är 2 m tjock. Mitt i pelarens nordvästra sida finns en rymlig nisch där det ligger en 30 cm stor kristallkula.

DOLDA TING: Kulan är gjord av magisk bergkristall. Tänder man ett magiskt vaxljus börjar kristallen lysa med ett klart vitt sken. Detta är inte den kula gruppen letar efter, men den är ett nödvändigt hjälpmedel för att finna den riktiga. Gruppen måste ta med sig kulan.

Emellertid utlöses en fälla tre minuter efter att man har avlägsnat kulan från nischen. Ett lyckat slag för Finna Dolda Ting visar att kulan vilar på något slags mekanism. Man kan hindra att fällan utlöses genom att ersätta kulan med något annat som är minst lika tungt och har sfärisk yta i botten (t ex kulan i rum 30, som precis får plats i nischen).

När fällan utlöses öppnas luckan i taket på rum 30, och stora mängder vatten strömmar ned i trappan. Gruppen har nu en timme på sig innan trapphuset är vattenfyllt. Det är omöjligt att ta sig uppför trappan på grund av det forsande vattnet. Det enda sättet att klara sig är att snabbt ta sig ned till rum 34 och in i det vattentäta rummet. Lyckas man med det blir man sittande där i ett dygn innan vattnet har försvunnit ur trapphuset (se rum 34 för vidare information).

Finns det ingenting av samma eller större tyngd på kristallkulans plats i nischen, så är dörren i rum 32 låst och omöjlig att få upp.

SKATTER: Kristallkulan väger 3 BEP och är värd ca 3000 sm.

Rum 32

En plan yta på 1,5 x 1,5 m i nordvästra delen av trappan. Centrumpelaren är 2 m tjock. Trappan går i spiral medurs nedåt. På norra väggen finns en stor sten som ser ut att vara en dörr.



DOLDA TING: Tänder man ett magiskt vaxljus syns en älvisk inskription på stenen, som lyder "Genom denna port träder den som har de fyra talismanerna". De fyra föremål som avses är kristallkulan (från rum 31), kedjan (från rum 20), mattan (från rum 22) och vaxljuset (antingen från rum 19 eller det gruppen fått av Serego).

Lägger man föremålen framför dörren och har vaxljuset tänt, glider den upp automagiskt, under förutsättning att fällan i rum 31 inte har utlösts. Är fällan utlösts kan dörren öppnas när vattnet har försvunnit.

Dörren är magiskt låst, vilket man kan upptäcka men knappast bryta. För att bryta låsmagin krävs att man lägger tre ÖPPNA E9 i följd.

Rum 33

En plan yta i nordvästra delen av trappan. Centrumpelaren är 2 m tjock. Trappan går i spiral medurs nedåt.

Rum 34

En plan yta i nordvästra delen av trappan. Trappans centrumpelare är 2 m tjock. I nordvästra väggen finns en liten dörr, precis så stor att en människa kan ta sig igenom. Den har inget lås.

När man öppnar dörren (som går utåt mot trappan) ser man att den är kilformad och passar mycket exakt i karmarna. Dörrens kanter är också tätade med ett gummiliknande material. Innanför dörren finns ett fuktigt bergrum med ett par vattenpölar på golvet.

DOLDA TING: Det tätade rummet är till för att skydda dem som finns i trappan från vattenfällan. Under Ordens verksamma tid användes det här rummet av kontrollanter som övervakade dem som undergick prov. Om någon utlöste fällan i trappan kunde man rädda dem genom att ta in dem här.

Är fällan utlöst har gruppen tjugo minuter på sig att ta sig in i det här rummet. Sedan måste de stanna här tills vattnet har sjunkit undan, vilket tar ett dygn. Givetvis går det inte att öppna dörren när trappan är vattenfylld, på grund av trycket som pressar den inåt.

VARELSER: När gruppen öppnar dörren till det vattentäta rummet möts de av en mycket upprörd slemvarelse som bor här. Den har fått vara ostörd i snart hundra år och vill helst fortsätta med det. Därför slåss den ursinnigt till sista slemdroppen för att värna sin hemfrid.

Rum 35

Ungefär mitt för södra väggen slutar trappan i vatten. Man kan se att trappan fortsätter ned under vattenytan. Annars finns inget att se här.

DOLDA TING: Alla delar av ordenstemplet nedanför denna nivå ligger under vatten. Med hjälp av magi eller om man kan andas under vatten, går det att ta sig ned ytterligare tre våningar och in i resterna av gruvan. Där finns emellertid inget att se. Man hittar bara en del rostiga hackor, spett och annan gruvutrustning. Gruvan har förbindelse med sjön vid västra sidan av ön, så det är teoretiskt möjligt att ta sig in och ut denna väg.

VII. Nedre planet i ordenstemplet

Rum 36

En gång med vitt tak och vackra målningar på väggarna. Bilderna föreställer människor som försvarar en kristallkula mot mörkrets makter. Golvet är av sten. På södra sidan i gångens västra ände finns en bastant ståldörr, som leder till rum 32 (tredje våningen uppifrån i vattentrappan). Den är låst med två skjutreglar.

DOLDA TING: Kommer gruppen från vattentrappan utgör låset inget problem — det är bara att dra reglarna åt sidan. Däremot kan det vara ett problem om de kommer inifrån rum 37. Dörren kan öppnas med en ÖPPNA E1. Varje regel har STY 20.

Rum 37

Väggarna är klädda med 1,5 m höga polerade ekpaneler. Ovanför dem sitter målningar som föreställer gruvarbetande dvärgar. Runtom på väggarna finns hållare för facklor. Taket har en gång varit vitt, men med åren har det färgats mörkgrått av sot från de facklor som förr brukade brinna här.

Golvet består av sexkantiga stenplattor i rött och vitt. Mitt på golvet står en 1,5 m hög piedestal med en guldglänsande kula som är ca 80 cm i diameter.

I västra väggen finns en öppning som leder till en gång (rum 36). Västra delen av norra väggen är en magnifik, rikt ornamenterad dubbelport av polerad ek. Den står på glänt. Ornamenten föreställer människor, alver och dvärgar.

SL: Detta har varit ett samlingsrum och ett förrum till ordens förnämsta tempelsal. Ett närmare studium av kulan visar att den är gjord av trä och belagd med bladguld. Det tar 1 timme att karva bort bladguldet från kulan. Mängden guld motsvarar ungefär 2 gm.



Rum 38

Detta är ett portvalv mellan rum 37 och 39. Väggar, tak och golv är grå, och tak och väggar är svagt välvda så att det är svårt att få en uppfattning om dess form. I norr och söder utgörs väggarna av stora dubbelportar som är klädda med trä på sidorna men inuti har en kärna av stål. Portarna står på glänt. Den södra porten kan reglas med två kraftiga stålbalkar som går tvärs över rummet och in i väggarna.

DOLDA TING: Den södra porten är inte magisk, det är däremot den norra (se rum 39).

Rum 39

Det första intryck man får när man kommer in i det här rummet är att det ser ut som en rik furstes gravkammare. All utsmyckning går i svart. En närmare betraktelse visar dock att det är en tempelsal.

Väggar och tak är klädda med svart marmor. Golvet består av åttkantiga svarta marmorplattor med fyrkantiga vita mellan. Taket har tre längsgående tunnvalv som bärs upp av två rader svarta marmorpelare (sju i varje rad).

Längs norra och södra väggen står tre bautastenar av svart granit, smyckade med mängder av inhuggna tecken och symboler. Vid västra väggen finns en upphöjning med ett altare. Bakom altaret står tre stolar av ebenholts, den i mitten ser ut som en tron. Altaret är täckt av en svart sammetsduk med guldbroderier som når ända till golvet.

Mitt på golvet står en sarkofag av ebenholts. På dess lock ligger ett kranium och två korslagda benknotor. Där finns också en plåt med en älvisk inskription. Runt sarkofagen står tre svarta kandelabrar utan ljus. De står så att de bildar en triangel med spetsen mot väster.

Nära östra väggen i mittskeppet står två kolonner med ett rep som är bundet om dem i en åtta. Repet är spänt. Invid östra väggen står en staty av en alv som håller ett svärd i högra handen och en kula i den vänstra. Statyn är gjord av grå marmor och står på ett fundament i form av ett städ.

I södra väggens östra ände finns en dubbelport av svart ek. Porten kan låsas med två stålbalkar som fälls tvärs över den.

SL: Det finns inga fällor i det här rummet. När kandidaterna till upphöjelse inom Orden kommit hit var deras prov slut.

Porten på södra väggen är magisk, vilket man kan upptäcka med Varseblivning. Den innehåller en FÖRSEGLA E3 som utlöses när porten stängs. Stänger gruppen porten måste de alltså övervinna förseglingen för att kunna öppna den igen.

Sarkofagen har haft en ceremoniell funktion för de högsta inom Orden. Plåtens inskription lyder "Mithrilsmide var ditt kall, magin din styrka och kunskapen din makt."

Tecknen på bautastenarna kan inte tydas. Deras innebörd dog ut med Orden.

DOLDA TING: A. Lyfter man av altarduken och undersöker golvet kan man hitta en lös sten alldeles vid sidan av det massiva altaret. Stenen går att fälla upp som en liten lucka, och under den sitter ett handtag. Vrider man handtaget medurs svänger hela altaret åt sidan. Under det finns en trappa (se vidare rum 43). Fem minuter efter att nedgången öppnats, glider altaret tillbaka på sin plats. Förfarandet kan upprepas hur många gånger som helst.

B. Vid närmare granskning kan man finna en spärr längst nere vid golvet på den norra av de två kolonnerna. Drar man upp spärren går det att vrida kolonnen runt, varvid också den andra kolonnen roterar. Samtidigt vrids alvstatyn ut åt norra sidan, och en lönndörr blir synlig bakom den. Dörren är låst (STY 25) men inte magisk. Dörren och alvstatyn stängs inte auto-

matiskt, och går inte att öppna från andra sidan. Dörren leder till rum 40.

C. Lyfter man locket till sarkofagen visar det sig att den är tom sånär som tre granitstenar och lite sand. De är emellertid belagda med en illusion. Stenarna är ädelstenar och sanden är guldstoft.

SKATTER: Altarduken är värd 1100 sm och väger 3 BEP. De tre kandelabrarna är fina konsthantverk i brons. De väger 7 BEP och är värda 300 sm styck. Ädelstenarna i sarkofagen är värda 750, 600 respektive 350 sm. Guldstoftet är värt 54 gm.

Rum 40

En lång gång som går i en fyrkant runt tempelsalen (se kartan). Väggar, golv och tak är tillverkade av en ljus, blank metall. Om man har ljus tänt är det svårt att se eftersom man blir bländad av reflexer. Vid slutet av gången finns en plåt på södra väggen som ser lite annorlunda ut.

DOLDA TING: Metallen i gången är mithril. Undersöker man väggar och tak kan man se att de inte sitter ihop ordentligt. Det verkar som om taket och väggarna är gjorda av varsin stor plåtbit som är fastsatt i den stenvägg som rimligen måste finnas bakom, men inte i varandra.

Om någon rör taket eller väggarna skjuts sex pilar rakt in i gången från något av rummen 40 a-e. Fällan utlöses inte av att man t ex försiktigt känner på plåtens yta med ett finger. Däremot utlöses den om någon knackar i plåten, känner efter om den sitter fast, eller snavar mot en vägg.

På östra sidan av templet kommer pilarna från rum a första gången någon tar i väggen, från rum b andra gången. I övrigt framgår av kartan varifrån pilarna kommer. Den som är närmast fällan träffas av 1T4 pilar, och näste man av 1T4 stycken, osv, tills alla sex pilarna har träffat eller det inte finns fler personer i gången. Varje pil gör 2T4+3 poäng skada.

Rummen 40 a-e är små skrubbar på ca 2 x 2 x 2 m, vars enda uppgift är att hysa mekanismen som skjuter pilarna. I vart och ett av rummen sitter sex armborst monterade så att pilarna skjuts ut genom små hål i väggen. Rummen går att upptäcka med Finna Dolda Ting, men



man kan inte öppna dem utan att utlösa fällan. Det är dock riskfritt att utlösa dem genom att ställa sig vid sidan och peta på dörren med t ex en pinne. När en fälla utlösts kan man öppna dörren och se mekanismen.

Det tar 1 timme per rum att montera bort armborsten om gruppen vill lägga beslag på dem.

Plåten som ser annorlunda ut i slutet av gången söder om tempelrummet, är en dörr. Just vid dörren utlöses ingen fälla om man tar i väggarna. Tänder man ett magiskt vaxljus framträder en älvisk inskription i plåten. Den lyder: "Du har kunskapen och makten. Må de fyra talismanerna stå dig bi."

Tar man fram de magiska talismanerna (kedjan från rum 20, mattan från rum 22, kristallkulan från rum 31 och ett tänt magiskt vaxljus, antingen från rum 19 eller som man fått av Serego), lyser plåten upp med ett bländande vitt sken och verkar sedan upplösas i intet. Det är bara att kliva in i rummet innanför (nr 41). Tas något av de magiska föremålen bort syns plåten åter intakt och är omöjlig att forcera.

SKATTER: Mithrilplåtarna är naturligtvis värda massor av pengar, men det skulle ta minst tre veckor att få loss en enda plåt. Till det fordras också synnerligen kraftiga verktyg. Det blev också nästan omöjligt att få med dem ut härifrån.

Rum 41

Golv, väggar och tak är av svart marmor. I norra väggen finns dörren till rum 40. På den västra väggen hänger en vacker gobeläng som föreställer en vacker alvjungfru som står på en gräsmatta och håller en kristallkula i ena handen och ett tänt vaxljus i den andra. Framför henne hänger en kedja mellan två träd. Gobelängen är 2 m hög och 1 m bred.

DOLDA TING: Bakom gobelängen finns en lika stor platta (2 x 1 m) av mithril. Gobelängen är i sig själv en ledtråd till hur man ska göra. Någon måste ställa sig på mattan (från rum 22) och hålla kristallkulan (från rum 31) i ena handen och det tända vaxljuset i den andra. När detta sker kan man se två mithrilkrokar på väggen, en på vardera sidan av metallplattan.

Hänger man den magiska kedjan mellan krokarna blir plåten alldeles svart, som ett hål. Känner man på den visar det sig att handen går rakt igenom. Man kan kliva igenom plåten till rum 42.



Personen på mattan behöver nu inte stå kvar. Öppningen kommer att finnas kvar så länge kedjan hänger på plats och de övriga föremålen inte flyttas ut ur rummet.

SKATTER: Gobelängen väger 3 BEP och är värd ca 3000 sm.

Rum 42

Rummet är mycket vackert. Väggarna är av mithril och smyckade med inläggningar av guld. Bilderna föreställer alver som betvingar mörkrets makter med hjälp av en lysande kristallkula. Ingången till rummet ser ut som ett svart hål även från det här hållet (man kan inte se rum 41).

Mitt i rummet står ett golvfast bord av mithril. På bordet står tre skrin, ett av stål och två av silver. Stålskrinet och det ena silverskrinet är 50 x 30 x 30 cm stora, det andra silverskrinet är 30 x 30 x 30 cm.

DOLDA TING: Detta är det rum som innehåller den sökta kristallkulan. Den ligger i det mindre av silverskrinen, vilket har ett skal av stål innanför silvret för att skydda omgivningen från kristallens kraft. Silverskrinen är låsta (STY 25) och någon nyckel står inte att se. Låsen är inte magiska. Stålskrinet är låst (STY 50), men nyckeln sitter i låset.

Kom ihåg att om gruppen tar ut kulan ur skrinet löper de risk att påverkas, se inledningen, avsnittet om huvuduppdraget.

SKATTER: I det minsta silverskrinet finns den magiska kristallkulan. Skrinet med innehåll väger 7 BEP. Enbart kristallen väger 3 BEP och kan inte värderas, skrinet är värt ca 1800 sm.

Det större silverskrinet är tomt. Det väger 5 BEP och är värt ca 2700 sm.

I stålskrinet finns fem pergamentrullar med underliga tecken på samt en ädelsten. Stenen är värd 630 sm. Det krävs Läsa älviska B5 för att förstå rullarna. De handlar om elementarmagins historia och är värda ca 1500 sm per styck för en person som studerar detta ämne. Själva skrinet har en kärna av mithril, och även det mycket kraftiga låset är av mithril. Upptäcks detta kan det värderas till 20000 sm. Om man inte upptäcker mithrilen (särskilt slag för Finna Dolda Ting krävs) värderas skrinet till 850 sm. Det väger totalt 8 BEP.

VIII. Dolda gången till nordön

Rum 43

Trappan under altaret i rum 39. Den är 1 m bred, 2 m i tak.

Detta är en mycket brant trappa som går 7 m ned i berget. Den är uthuggen direkt ur berget och mycket fuktig och hal. Kommer man nedifrån slutar trappan blint i ett tak längst upp (botten på altaret i rum 39). Längst ned är trappan smalare och lägre i tak, och övergår i en plan gång som är så trång att man måste krypa fram på händer och knän.

Eftersom trappan är hal måste man lyckas med ett SMI-kast för att inte falla. Bär man föremål så att man inte har båda händerna fria måste man slå ett svårt SMI-kast för att klara sig. Den som faller får 1T8+2 poäng i skada. Använder man livlina slipper man skaderisken.

SL: Detta är en lönnväg till och från Ordenstemplet. Den gjordes med avsikt svårframkomlig för att skydda templet från inkräktare.

DOLDA TING: Högst upp i trappan finns en rad stenar inmurade i östra väggen. På varje sten finns ett älviskt skrivtecken. Inskriptionen kan tydas: "Då hör du tuppen gala". Knackar man med ett hårt föremål på de stenar som bildar ordet "öppna", så glider taket åt sidan och man kan komma upp i rum 39.

Rum 44

En ca 300 m lång tunnel som går under vattnet mellan nordön och sydön. I södra änden finns en mycket trång passage där man måste krypa på händer och knän. Cirka 40 m från norra änden börjar tunneln slutta brant uppåt och slutar vid en stängd men olåst dörr. Dörren är gjord av svartek (ek som legat länge under vatten).

I den sluttande, norra delen av tunneln finns stora droppstenar som på vissa platser blivit till

pelare. På sju ställen står dessa så tätt att man måste hacka sig fram. Det tar 3T6 minuter att hacka sig förbi ett sådant ställe, och varje gång är det 10% risk att vibrationerna får en stalaktit att lossna från taket och falla ned på någon i gruppen. Den som träffas får 1T4 poäng skada.



DOLDA TING: I den djupaste delen finns en ca 50 x 50 cm stor stenplatta på golvet. Lyfter man på den visar det sig finnas ett djupt hål där under. Stenplattan täcker inte riktigt hela öppningen. Släpper man ned ett föremål hörs ett svagt plask efter några sekunder.

Vid dörren i norra änden finns en lucka i taket. Den är av stål och går inte att öppna. Luckan ingår i en fälla som dock inte utlöses i detta rum (se rum 45).

Rum 45

Rummet är uthugget ur urberget. I norra och södra väggarna finns dörrar av svartek. Det finns också små droppstenar i taket. Rummet är kallt och mycket fuktigt.

På insidan av båda dörrarna finns något slags invecklad låsmekanism.

DOLDA TING: En närmare undersökning kan visa att dörrarnas lås på något sätt är förbundna med varandra eller kanske med någon annan mekanism. Det går inte att utröna hur eller varför.

Man kan också upptäcka en 1 x 1 meter stor lucka i taket. Den sitter som berget och går inte att öppna (om nu någon skulle ta sig upp de fem metrarna dit).

Mitt i rummet ligger en 50 x 50 cm stor stenplatta. Lyfter man den finner man ett synbarligen bottenlöst hål. Stenplattan täcker inte riktigt hela öppningen. Släpper man ned ett föremål hörs ett svagt plask efter ca tio sekunder.

Innanför den södra dörren finns rum 44. Innanför den norra dörren finns ett litet utrymme på 1 x 0,75 meter som bara rymmer en person med packning eller två personer utan bagage. På norra sidan av detta utrymme finns ännu en dörr, som är låst. Den går endast att öppna om norra dörren i rum 45 är stängd.

Fälla: Rummen 44-48 är sammanknutna med en gemensam fälla, som givetvis främst är avsedd att drabba den som försöker ta sig in den här vägen (från brunnen i fiskarstugan).

Inget rum får ha mer än en dörr öppen åt gången. Är båda dörrarna öppna samtidigt vid något tillfälle, vattenfylls rummet. Det tar tio minuter. Vattnet kommer in via den lucka som finns i taket på vart och ett av rummen och sipprar sedan ut genom brunnarna som finns i golvet i varje rum. Det tar ca 1 dygn.

Om gruppen inte stänger den dörr de kom in genom innan de öppnar den de tänker gå ut genom, öppnas takluckan i detta rum och tusentals liter vatten forsar ned. Vattnet kommer med kraft och slår genast igen båda dörrarna. Alla som är i rummet slås omkull.

Fällan i rum 45 är speciell genom att den vattenfyller både rum 44 och 45. Detta för att man inte ska kunna fly genom tunneln. Fällorna i rum 46, 47 och 48 vattenfyller däremot bara det rum där man öppnat båda dörrarna.

Det finns två sätt att desarmera fällan: man kan bära ned långa stockar och kila in dem mellan golvet och takluckorna i alla rummen. Eller också kan man stänga till luckorna med en FÖRSEGLA E2. Använder man FÖRSEGLA E1 är det 50% chans att besvärjelsen inte håller för trycket.

Det finns ytterligare en chans att klara sig om man utlöser fällan. Petar man undan stenen från hålet i golvet (kan även göras med en undin), töms rummet på 1T6 timmar. Högst upp bildas snart en luftbubbla som räcker för att man ska kunna andas. Slänger man ifrån sig all packning och tar av sig eventuella rustningar har man chans att hålla sig flytande tills vattennivån har sjunkit så att man bottnar — förutsatt att man kan simma.

Rum 46

Rummet är uthugget ur urberget. I norra och södra väggarna finns dörrar av svartek. Det finns också små droppstenar i taket. Rummet är kallt och mycket fuktigt. Det kryper en hel del spindlar på golv och väggar.

På insidan av båda dörrarna finns något slags invecklad låsmekanism.

DOLDA TING: Rummet är försett med en fälla, se rum 45.

Rum 47

Detta är en mycket brant trappa som går 10 m

ned i berget. Den är uthuggen direkt ur berget och är mycket fuktig och hal. Kommer man nedifrån slutar trappan med en liten avsats längst upp. I den norra väggen finns en låst dörr (STY 40) Den leder till rum 48. Längst ned i trappan finns en fyra meter lång gång som slutar vid en stängd men olåst dörr (den leder till rum 46).



Eftersom trappan är hal måste man lyckas med ett SMI-kast för att inte falla. Bär man föremål så att man inte har båda händerna fria måste man lyckas med ett svårt SMI-kast för att klara sig. Den som faller får 1T8+2 poäng i skada. Använder man livlina slipper man denna risk.

DOLDA TING: Rummet är försett med en fälla, se rum 45. Nederst i trappan ligger en 50 x 50 cm stor stenplatta. Lyfter man den finner man ett bottenlöst hål. Stenplattan täcker inte riktigt hela öppningen. Släpper man ned ett föremål hörs ett svagt plask efter ca 10 sekunder.

Man kan också upptäcka en 1 x 1 meter stor lucka i taket längst upp i trappan. Den sitter som berget och går inte att öppna.

Rum 48

Ett litet och relativt torrt rum. Dörrar av brons finns i norra och södra väggarna, båda med underliga mekanismer på låsen. Oavsett från vilket håll gruppen kommer är utgångsdörren låst.

Rummet är inhugget i berget men klätt med stående brädor av svartek så att det känns relativt ombonat. Vid sidan av norra dörren finns ett handtag som ser ut att kunna vridas medurs eller moturs.

DOLDA TING: En inspektion av brädväggarna visar att de inte sitter ihop överallt. Här och där finns mellanrum på ett par centimeter. Bryter man loss en bräda vid ett sådant mellanrum finner man ett knytnävsstort hål där golvet och väggen möts. Totalt finns sex sådana, tre på var sida.

I taket finns en lucka som inte går att öppna.

Mitt på golvet finns en lös stenplatta på ca 50 x 50 cm. Under den finns ett bottenlöst hål. Plattan täcker inte riktigt öppningen. Släpper man ned något i hålet hörs ett svagt plask efter några sekunder. Det är ett 30 meter djupt hål.

SL: Detta är ett slussrum till brunnen (rum 49). På Ordens tid var brunnen normalt alltid fylld med vatten. Den som ville in var tvungen att först aktivera en mekanism som vattenfyllde det här rummet, och sedan dyka ned och simma in i det här rummet genom en dörr ca 6 meter under vattenytan i brunnen. Detta var ingen svårighet för Ordensmedlemmarna eftersom de hade magiska föremål som gav dem förmåga att andas under vattnet.

Rummet är försett med en fälla (dess funktion förklaras i rum 45). Kommer gruppen från rum 47 går det att öppna dörren ut till brunnen, men om inte dörren till rum 47 är stängd utlöses fällan och rummet (samt brunnen) vattenfylls.

Kommer gruppen från rum 49 måste de stänga norra dörren och vrida handtaget innanför den moturs för att rummet ska tömmas på tio minuter. Gör man inte det tar det tre timmar för vattnet att rinna ut genom hålet i golvet. Tar man bort stenplattan går det på en timme.

Rum 49

Detta är en 24 m djup brunn med diametern 1-2 m. Brunnens väggar är murade till fem meters djup. Där nedanför är väggarna av sten. På tio meters djup smalnar brunnen av från två till en meters diameter. Där finns en avsats som man kan stå på. Från avsatsen upp till markytan finns en murken gammal trästege. Brunnen mynnar i en fallfärdig gammal fiskestuga (se beskrivningen av Nordön).

DOLDA TING: Ungefär två meter ned i brunnen finns en utstickande sten. Trycks den in börjar brunnen snabbt att fyllas med vatten. Efter ca 20 minuter är vattnet fyra meter från brunnens mynning, och stiger inte mer.

Stegen är av brons men försedd med en AVBILD E7 så att den ser ut att vara av gistet trä och helt fallfärdig. Vidare finns inte de sex nedersta stegpinnarna — de är bara en illusion. Kliver man på dem måste man lyckas med ett svårt SMI-slag för att lyckas hålla i sig med händerna. Misslyckande betyder att man faller ned på avsatsen och får 1T6 poäng i skada. Fummel innebär att man faller hela vägen ned



och hamnar i vattnet på 20 meters djup. På vägen ned får man 1T6+2 poäng skada när man slår sig mot väggarna. Eftersom brunnen bara är 1 m bred kan man klättra upp igen genom att ta spjärn mot väggarna med händer och fötter.

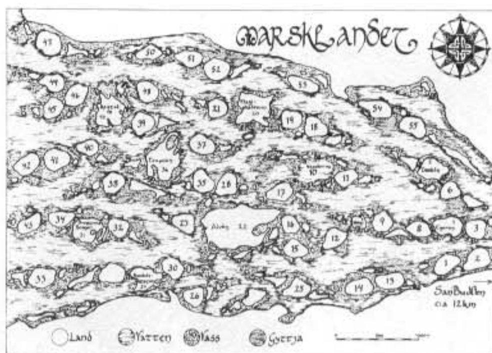
Vid avsatsen finns en dold dörr (Finna Dolda Ting). Den går inte att öppna (se dock nedan).

SL: Brunnen är en skickligt dold ingång till Ordenstemplet. Under Ordens dagar var den fylld med vatten till ca fyra meter uppifrån. Dörren vid avsatsen leder till rum 48 och är så konstruerad att man endast kan öppna den från det här hållet om både brunnen och rum 48 är vattenfyllda. Inifrån rum 48 kan den dock alltid öppnas. Orden var intresserad av att obehöriga inte skulle ta sig in, men när man själv skulle ut föredrog man att gå torrskodd. Då tömde man brunnen och klättrade upp.



För att ta sig in måste äventyrarna trycka in stenen så att brunnen fylls. Sedan måste någon klättra/simma ned till dörren, som då kan skjutas upp. När han har kommit in i rum 48 måste han stänga dörren efter sig och aktivera den mekanism som tömmer rummet och brunnen. Sedan kan dörren till brunnen öppnas inifrån så att resten kan ta sig in. Läs beskrivningen av rum 48 för fler detaljer.

Detta betyder att det blir mycket svårt för gruppen att ta sig in den här vägen om de inte har något sätt att andas under vattnet. Helt omöjligt är det dock inte. En skicklig simmare kan klara att dyka ned, öppna dörren och ta sig in i rum 48. Högst uppe under taket finns en liten luftficka där han kan andas. Sedan kan han stänga dörren, vrida handtaget så att vattnet töms ut, varefter dörren kan öppnas inifrån för de övriga.



Dvärgarna

Denna händelse är inte bunden till någon särskild plats i Marsklandet, utan SL kan lägga in den varhelst han tycker att den passar. Vi föreslår att den inträffar på en av standardöarna, men med lite modifikationer kan den skjutas in på andra öar.

När båten närmar sig ön syns en bit strand utan vass. Det växer träd ända ned till vattenbrynet, men det finns en öppning mellan träden. Till höger om öppningen porlar en liten bäck.

DOLDA TING: Bland träden till vänster om stranden kan man skymta en nödtorftigt gömd träskbåt. En svag brandlukt kan också förnimmas.

När den förste äventyraren sätter foten på ön hörs en röst som säger på jori: "Den här ön är redan tagen i anspråk. Ge er av, i Travins namn!" Med Kulturkännedom har man chans att veta att Travin är en förfader till en fursteätt bland dvärgarna. Tre dvärgar blir synliga några meter från stranden (Train, Borin och Noin). De söker inte strid men kommer inte att undvika sådan om äventyrarna är aggressiva.

Är spelarna fräcka riskerar de att få en dvärgyxa mellan ögonen om de inte snabbt lämnar ön.

Ytterligare två dvärgar kommer fram om situationen blir hotfull (Dovin och Nîm). Frågar äventyrarna efter alvkvinnan blir det sura svaret "Vi har inte sett och vill verkligen inte heller veta något om några alviska trollpackor. Stick och dränk er!"

Om gruppen uppträder hövligt och presenterar sig får de stiga iland och inbjuds att slå sig ned vid dvärgarnas lägereld en bit in i skogen.

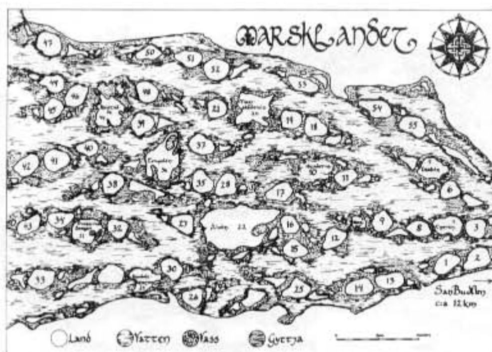
Vid dvärgarnas lägereld

I kanten av en glänta, och skymd från sjön, brinner en liten stockeld. Över denna bakas en brödkaka och en stor fisk. Vid sidan av brasan ligger en hög packningar och två par åror. Bland packningarna finns något som ser ut som ett jättelikt, isärtaget armborst.

Fem dvärgar sätter sig runt elden. De meddelar kortfattat att de har ont om mat och inte



kan bjuda på något, men om gästerna ordnar sin egen mat får de gärna använda dvärgarnas eld.



Dvärgarna är intresserade av upplysningar om Marsklandet. De kan byta sådana mot egna kunskaper. De är särskilt intresserade av uppgifter om drakar och deras eventuella tillhåll.

Dvärgarna har nedanstående upplysningar, som SL kan dela ut till spelarna efter gottfinnande:

- På en ö var dvärgarna nära att bli anfallna av en flock vilda tigrar.
- "Vi träffade några skumma svartrockar på en ö. De envisades med att bjuda in oss till sitt tempel, men av alla människosläktets lömska avkommor är dessa ondgudadyrkare de värsta och opålitligaste. Efter ett kort samtal gav vi oss av." Det framgår av tonläget och formuleringarna att prästerna var mycket påstridiga och att "samtalet" troligen fördes med yxorna.
- "Det far omkring ett gäng pirater som påstår att de är tullsnokar, vilket ju är precis lika illa, och kräver 'tull' av hederligt folk. Vi tog oss i land och hade sedan en liten diskussion med dem och lyckades övertyga dem om att de hade fel. Sen försvann de med en del av manskapet något nedkortade. Tyvärr gick även en av de våra åt i det samtalet."
- "En annan dvärg strök med när vi ville köpa mat hos en människostam på en ö. Dessa lömska barbarer vägrade svara på tilltal och sköt förgiftade pilar när vi ville prata närmare med dem."
- Dvärgarna är på drakjakt. En drake har nämligen samlat skatter i träsket under många år. Bland annat anföll han en transport med dvärgguld för 108 år sedan, och det är på tiden att man får hämnd och tar tillbaka skatten, helst med ränta. Men den här sumpmarken är inte gjord för hederliga slagsmål på dvärgavis, så man har fått problem. Ytterligare en kamrat dog av feber och anfall från en krokodil i detta osunda land. (Läs bakgrunden nedan.)
- Dvärgarna vill gärna köpa mat av främlingarna, och betalar hederligt för den.
- Frågar gruppen om det isärplockade jättearmborstet svarar dvärgarna att det är en "drakdödare" som har konstruerats av Nîm.

Blir stämningen lämplig kan dvärgarna kasta fram ett erbjudande om att grupperna slår sig ihop för att döda draken. Skatten delas lika mellan de överlevande, med en extra del till den som utdelar det dödande hugget.

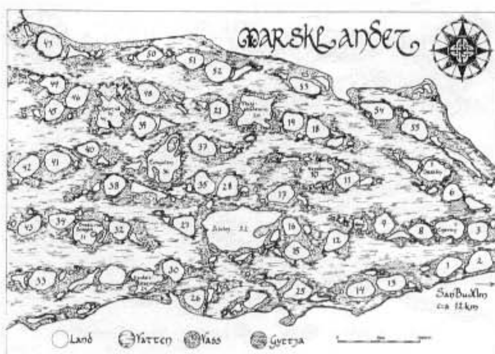
Om spelarna går med på detta slår dvärgarna följe med gruppen. De insisterar på att man ska satsa all tid på att finna drakön. Dvärgarna vill återvända hem snarast efter det att skatten erövrats. De avskyr som bekant att vistas utan kontakt med fasta marken; när de är i sina båtar har de STY och SMI halverade (se Monsterboken för förklaring). Om dvärgarna hamnar i en stridssituation vill de snarast möjligt ta sig i land och slåss där. Vid strid på vatten ligger de i ett distinkt underläge, och kommer då att satsa på att hålla motståndarna på avstånd med projektilvapen och magi.

Bakgrunden

Fem dvärgar i ett träsk? Envar som känner dvärgarnas natur blir något förbryllad över att dessa fem frivilligt har valt att ge sig ut i ett så vattenfyllt område. (Dvärgar som färdas över vatten får STY och SMI halverade på grund av svaghet; de mår inte bra av att vara skilda från jorden, deras element.) Men det finns en pinsam ursprungsorsak som dvärgarna definitivt inte diskuterar med utomstående.

För flera månader sedan avhölls en stor fest i Trains klan, där alla dess ledare deltog. Train drack alldeles för mycket den kvällen, och i fyllan och villan avlade han ett bragelöfte; han lovade dyrt och heligt att jaga rätt på och dräpa draken Krèurm som en gång bestal klanen. Train använde ett sådant ordval att han blev bunden vid detta löfte, även om han i eftertankens kranka blekhet dagen efter bittert ångrade sina ord. Men då hade redan klanens ledare samlat in en penningsumma som skulle täcka kostnaderna för en expedition.

Train samlade sin hird och valde ut de av sina följeslagare som skulle följa med på expeditionen. Efter att ha talat med lärda män lyckades de lista ut ungefär var någonstans Krèurm hade slagit sig ner. Denna information gjorde



dem aningen modfällda, men de begav sig iväg på den långa färden.

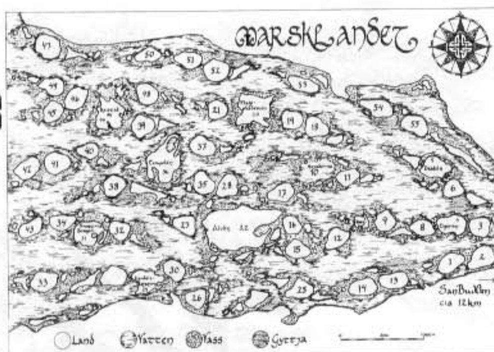
Nu sitter de här i träsket, hjärtligt trötta på situationen. De säger till främlingar att de är utsända av sin klan för att hitta en drake, men går inte in på detaljer. Ju fortare de klarar av sitt uppdrag, desto gladare blir de. Därför har de ingenting emot att samarbeta med ett gäng äventyrare för att uppnå sitt mål. Dock, om spelarna försöker dra dem vid näsan, blir de mycket arga och kommer att göra sitt bästa för att hämnas.

Drakskatten

Om spelargruppen har besegrat draken (se avsnittet Drakön) innan de möter dvärgarna, och de berättar för dvärgarna om detta, kommer dessa att ställa frågor om skatten. Om spelargruppen innehar diamanten och guldkronan, och informerar dvärgarna om detta, kommer dvärgarna att insistera på att få köpa dessa två föremål av spelargruppen; det rör sig om släktklenoder. Dvärgarna har inga kontanter på sig, men Train är beredd att skriva en skuldsedel på 15.000 gm som kan inlösas i hans hemort.

Vägrar äventyrarna trots erbjudandet att göra en affär, har de fått fullständigt oförsonliga fiender i dvärgarna. Dvärgarna kommer att försöka ta just de två föremålen med våld. De kommer dock att låtsas som ingenting och först skrida till verket när de är i en situation där de har övertaget. Train kommer att planlägga en sådan kupp efter bästa förmåga.

Dvärgarnas särskilda utrustning



Dovins droger

Drogtabell	
Ämne	Antal doser
Celli	12
Duragos	20
Motgift mot ormbett	15
Smaugifonia	5
Stridsdryck	10
Svartblod	6

Motgift mot ormbett

Denna pasta smetas på ormbett och halverar då den skada giftet håller på att förorsaka.

Drakdödaren

Dvärgarnas "Drakdödare" är en ballista (ett jättelikt armborst), monterat på lavett. Den kan skjuta ett kraftigt spjut eller en hel bunt armborstskäktor. Drakdödaren väger 15 BEP, tar 15 minuter att montera och 10 minuter att ta isär, och när den används kräver den tre mans betjäning. Vapnet är ca 150 cm brett och 200 cm långt.

Skäktskur

Om man avfyrar skäktor med vapnet fungerar det ungefär som ett hagelgevär; en skur av skäktor sprider sig från vapnet. CL modifieras med +3. Alla varelser inom X meter från siktlinjen till det avsedda målet har samma risk att träffas. Slå för var och en. Den som träffas får N skäktor i sig. Draken är så stor att man lägger till 10 på tärningen när man slår för N. (Givetvis kan han inte träffas av fler skäktor än vad maskinen är laddad med.)

Skäktskurstabell		
Avstånd (m)	X	N
0-10	0	1T20+10
10-20	0	1T20
20-30	1	1T10
30-50	2	1T8
50-100	3	1T6
100-200	6	1T4

Ammuntionstillgång

Nîm har med sig 30 skäktor som var och en är försedd med FÖRTROLLA VAPEN E3 och SIGILL. SIGILLET utlöses när skäktan träffar en drake. Denna uppsättning projektiler kommer han att använda enbart mot draken. Vidare har han med sig 120 vanliga skäktor och tio spjut.

Drakdödartabell

Projektil	Antal	Skada/proj	Omladdning	Räckvidd
Spjut	1	5T6	5 SR	500 m
Skäktor	30	2T6+2	6 SR	200 m

Fjärden





Fjärden

Denna händelse är inte bunden till någon särskild plats i Marsklandet, utan SL kan lägga in den varhelst han tycker att den passar.

Händelsen utspelas på en öppen vattenyta mellan vassruggar. När gruppen kommer ut på fjärden ser de att något slags varelse ligger och flyter i vattnet. Vid närmare granskning upptäcker de att det är en död, naken, alvliknande kvinnokropp.

En älvfolksperson kan omedelbart identifiera det som en svanmö, medan en person av annat slag måste lyckas med ett Zoologi-kast för att inse detta. Om slaget misslyckas tror man att det är en alvkvinna.

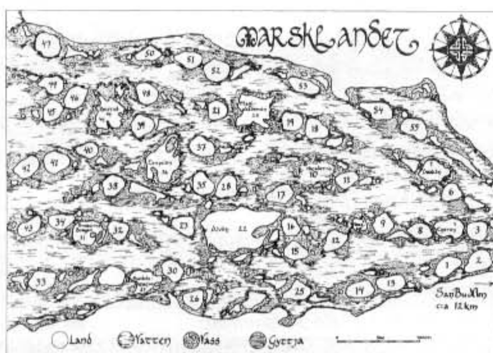
Mellan revbenen sitter en pil. Äventyrarna kan med Läkekonst konstatera att kvinnan varit död i högst ett dygn. Över axlarna hänger en sele vari en slunga och en vattentät skinnpåse är fästa.

Någon bland rollpersonerna kan testa sin förmåga i allmän Kulturkännedom. Ett lyckat slag betyder att han känner den symbol som är inristad i pilskaftet. Symbolen representerar gudinnan Viandar (från en beskrivning av denna kult, se Templet).

DOLDA TING: I påsen ligger en tjock papyrusbok med text på älviska (kräver Läsa älviska B4), en bruten penna gjord av ett vassrör och en flaska med fyra centliter svart bläck. Vill och kan någon läsa boken, bör han få läsa den åtminstone delvis innan Attacken inträffar (se nedan). Däremot hinner gruppen inte lämna den utsatta platsen på fjärden före attacken.

SL: Svanmön Serina levde ett eremitiskt liv i träsket, där hon bland annat ägnade sig åt brygga droger. Ibland sålde hon dessa i människobosättningarna och kunde då skaffa sig den utrustning hon behövde. Hon sköts av en person från templet när hon flög i svanform. Skytten var på jakt och trodde att han hade fått korn på sin lunch. Men när svanmön dog återtog hon människoliknande form och skytten insåg omedelbart sitt misstag.

Attack!



Serina flög förbi och tecknade sedan bilden ur minnet.

Fyra reptilmän, varav en ledare, har fått syn på gruppen. Eftersom de är hungriga tycker de att det skulle vara läge för en måltid, med rollpersonerna som huvudrätt. De försöker angripa rollpersonernas farkoster underifrån och tippa dem så att besättningen hamnar i vattnet. Där kan reptilmännen slåss med sin naturliga vapen medan andra varelser får det svårare.

Om spelargruppen lyckas slå ut två reptilmän drar sig hela gruppen tillbaka; så hungriga var de inte.

Boken

Boken innehåller Serinas anteckningar om en mänd olika saker. Här skrev hon upp recept, dagboksnoteringar, dikter och allt möjligt annat som hon tyckte var intressant. Hon har präntat med en mycket vacker och snirklig älvisk skrivstil som inte är helt lättläst.

Sex sidor i papyrusboken innehåller recept på olika läkemedel, gifter och motgifter av ickemagisk natur. En person får fem erfarenhetspoäng för Drogkunskap för varje sida han läser.

Fyra sidor innehåller sammanlagt åtta poem på älviska. Sju är ren naturlyrik, medan den åttonde handlar om en person som kallas Alenoin (ett älviskt namn som också betyder "gryningsvinge"). Dessa poem kan en rollperson använda vid byteshandel med najaderna (se detta kapitel). Dikterna är mycket vackra och för najaderna är de värda 16 BYP styck (men det exakta värdet kan knappast spelarnas rollpersoner inse).

Det finns ett sjusidigt zoologiskt avsnitt med anteckningar om följande:

- Drinnens och vampyrfladdermusens jaktmetoder
- Spekulationer om huruvida det finns en Niding eller inte i träsket. Serina har sett vissa nattliga händelser som får henne att misstänka detta, men hon blev aldrig säker.
- En halvbra teckning på en drake med en förkrympt vänstervinge som solar sig på en gräsyta. Detta är en bild av Krèurm vid ett av de tillfällen han visade sig utanför sin håla.

Dagsboksnoteringarna är kortfattade och tar upp ovanliga saker som har hänt eller något särskilt som Serina har gjort. De innehåller endast en sak av intresse för spelarnas rollpersoner: för ugefär tre år sedan såg Serina en karkion flyga i trakten av Alvön.

Ötabell

Här får du uppslag och idéer om vad som finns på de olika öarna. Du behöver inte känna dig bunden av vad tabellen säger, varken för varelser eller procentchanser; den är ett hjälpmedel, inte en lagtext.

"Svartalfskott" betyder att projektiler når båten/kanoten från stranden. Se Inledningen.

Alla varelser beskrivs i Karthäftet.

Plats	Typ	Slumpmässiga möten Dag	Natt
1	Standard 1T6	Vattenbuffel 35%	—
2	Standard 1T6	Krokodil 45%	Svartalfer 20% 1T6 st
3	Standard 1T6	Spottorm 30%	—
4	*Tigerön*	*Se beskrivning*	*Se beskrivning*
5	*Drakön*	*Se beskrivning*	*Se beskrivning*
6	Standard 1T6	Giftorm 20%	—
7	*Vargön*	*Se beskrivning*	*Se beskrivning*
8	Standard 1T6	Flodhäst 40%	—
9	Standard 1T6	Träskvarg 40% 1T10 st	Träskvarg 40% 1T10 st
10	*Najaderna*	*Se beskrivning*	*Se beskrivning*
11	Standard 1T6	Pirater 20%	—
12	Standard 1T6	Svartalfskott 10%	—
13	Standard 1T6	Drinn 80%	Drinn 80%
14	Standard 1T6	—	—
15	Standard 1T6	Pirater 30%	—
16	Standard 1T6	Krokodil 20%	—
17	Standard 1T6	Pirater 15%	—
18	Standard 1T6	Pirater 20%	—
19	Standard 1T6	Babianer 30% 2T6 st	—
20	*Magiakademin*	*Se beskrivning*	*Se beskrivning*
21	Standard 1T6	Krokodil 20%	—
22	*Alvön*	*Se beskrivning*	*Se beskrivning*
23	*Kärrön*	*Norrstranden 22 syns, se beskrivning*	
24	*Gårdsön*	*Sydstranden 22 syns, se beskrivning*	
25	Standard 1T6	Babianer 35% 1T8 st	Vampyrfladdermus 20%
26	Standard 1T6	Vattenbuffel 50%	—
27	Standard 1T6	—	—
28	Standard 1T6	Svartalfskott 20%	Svartalfer 20% 2T6 st
29	*Handelsstation*	*Se beskrivning*	*Se beskrivning*
30	Standard 1T6	Slemvarelse 60%	Slemvarelse 30%
31	*Svartnissarnas torn*	*Se beskrivning*	*Se beskrivning*
32	Standard 1T6	Krokodil 45%	—
33	Standard 1T6	Krokodil 30%	Krokodil 15%
34	Standard 1T6	Urinvånare 35%	Stryporm 20%
35	Standard 1T6	Drinn 60%	Drinn 25%
36	*Tempelön*	*Se beskrivning*	*Se beskrivning*
37	Standard 1T6	Träskbjörn 40%	—
38	Standard 1T6	Giftorm 20%	—
39	Standard 1T6	Svartalfskott 35%	Svartalfer 60% 3T6 st
40	Standard 1T6	Träskvargar 70% 1T6 st	Träskvargar 25% 2T6 st
41	Standard 1T6	Träskvargar 30% 2T6 st	—
42	Standard 1T6	Vattenbuffel 25%	Krokodil 20%
43	Standard 1T6	—	—
44	*Kristallön*	*Se beskrivning*	*Se beskrivning*
45	Standard 1T6	Drinn 80%	Drinn 80%
46	Standard 1T6	Träskvargar 30% 2T6 st	Träskvargar 30% 2T6 st
47	Standard 1T6	Slemvarelse 65%	Slemvarelse 30%
48	Standard 1T6	Träskvargar 20% 1T4 st	—
49	Standard 1T6	Pirater 20%	Stryporm 30%
50	Standard 1T6	Träskvargar 50% 1T6 st	—
51	Standard 1T6	Träskbjörn 25%	Krokodil 10%
52	Standard 1T6	Svartalfskott 40%	Svartalfer 50% 2T6 st
53	Standard 1T6	Babianer 30% 2T6 st	Giftorm 25%
54	Standard 1T6	Träskbjörn 25%	—
55	Standard 1T6	Urinvånare 30% 1T4 st	Flodhäst 25%

Redaktörens kommentarer

Marsklandet har varit något av Äventyrsspels flygande holländare. När jag började på företaget i april 1985 var en av mina första arbetsuppgifter att granska detta, som vi då upplevde, monumentalt, omfångsrika äventyr. Christer Regebro hade skrivit det till Drakar och Demoners första version (den blå boxen som någon kanske minns).

Jag tyckte att grundidén var rätt bra, men manuskriptpärmen förblev stående i min bokhylla på kontoret medan jag skrev Expert. Till slut kom vi överens med Christer Regebro att publicera äventyret efter omkonstruktion till *Expert Drakar och Demoner* och inlemmande i Ereb-Altor, vår spelvärld. Ett hårt arbete under en lång tid vidtog sedan för att färdigställa modulen.

Vad du nu håller i handen är den tjockaste Expert-äventyrsmodul vi har publicerat hittills. Den är i högre grad än någon annan produkt resultatet av ett lagarbete. Christer Regebro, Äventyrsspels hela produktionsavdelning och ett gäng frilansare har slitit hårt för att få den här klar. Normalt säger man "ju fler kockar, desto sämre soppa", men jag tror inte att det ordspråket är sanningsenligt när det gäller *Marsklandet*.

Marsklandet liknar inte andra äventyr vi har publicerat. Här finner du en serie händelser och möten som på olika sätt är sammanlänkade med varandra och som spelarna kan råka ut för i nästan vilken ordning som helst. Det finns *en* röd tråd, jakten på Kristallkulan, men mycket händer på vägen. I många situationer hamnar spelarna inför svåra val: "Vad är viktigast, ska vi rädda alvflickan eller ska vi jaga vidare mot Kristallön?" Personligen uppskattar jag denna typ av äventyr väldigt mycket och jag är nöjd med slutprodukten.

När jag läser *Marsklandet* tänker jag på de kanotutflykter jag har gjort. (Ett tack till *Team Yozayankilin* som gjorde att jag överhuvud taget kom i kontakt med detta flytetyg.) Sakta paddlar man fram medan myggen surrar runt huvudet och solen gassar från sommarhimlen. Huvudet befinner sig knappt en meter över vattenytan, så det är omöjligt att se över vassruggarna. Ens synfält har minskat till en area med kanske tio meters diameter. Öar, byggnader och träd sticker då och då upp över den vajande vassen och man ser vråkarna flyga över den blå skyn, men man får ändå en märklig känsla av att vara avskuren från världen. I våra krokodilfria, svenska sjösystem är detta en perfekt avkoppling för den stressade kontorsmänniskan, men i Orquins delta blir situationen istället farligare och mer spännande för äventyrarna. Här lär man sig snabbt det nyttiga med flygspaning och flytvästar. (En magiker med en fågel som spiritus familiarus tillför äventyrarna en viktig resurs.)

Detta att större delen av äventyret utspelas i kanot eller roddbåt är så vitt jag vet en unik idé och ger *Marsklandet* en speciell prägel. Låt dina spelare sjösätta sina kanadensare och ge dem en annorlunda upplevelse.

"And remember, let's be careful out there!"

Anders Blixt
Stockholm. mars 1988



Index

Halvfeta siffror hänvisar till Karthäftet.


ÄVENTYRSSPEL
02-305